PLAYSTATION • DREAMCAST • PC CD-ROM

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION



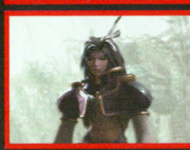
¡Y ADEMAS LA ULTIMA PARTE DEL ABC DE LA DREAMCAST!


TODA LA DATA EN UN SOLO LUGAR
VIDEOS
NOTICIAS
TRUCOS
SOLUCIONES
REVIEWS
PREVIEWS
datafull.com

INDEX

SOLUCIONES ●●●●









EDITORIAL

Next Level Extra se complace en presentarles nada menos que la solución completa de SHENMUE, una de las aventuras para Dreamcast más espectaculares del año. Muchos de ustedes nos la estaban pidiendo en sus mails y cartas, así que aquí la tienen: hemos cumplido. ¡Es impresionante la cantidad de gente que está prendida a su televisor con este juego!

Junto a esta edición también encontrarán la segunda parte de la solución para el noveno clásico de la serie FINAL FANTASY, paso a paso, con los secretos para exprimir todo el jugo posible a los cuatro discos. Este tramo de la solución es uno de los más complicados. Les recordamos que pueden conseguir la primera parte en la edición anterior de NLX, junto a las soluciones completas de ORO Y GLORIA: LA RUTA HACIA EL DORADO y THE WORLD IS NOT ENOUGH.

Si no la consiguen con su kiosquero amigo, pueden pasar por la redacción de Editorial PowerPlay, y si viven fuera de la Capital Federal, es posible encargarla por contrareembolso. Las instrucciones para hacerlo se encuentran en nuestra última página.

En el número de Next Level Extra de abril encontrarán la tercera y última parte.

En cuanto a los lectores zombies, les hemos preparado nada menos que la solución completita de una escalofriante aventura, EVIL DEAD: HAIL TO THE KING. Muchos ya lo deben estar jugando o, tal vez, dudando si comprarlo o no. Bueno, ya no tienen excusa para zambullirse en el siniestro mundo de Ash.

Finalmente, el tramo final de NLX está dedicado por completo a la última entrega del ABC de la Dreamcast, donde encontrarán todos los trucos y consejos para los mejores títulos de esta consola, que ahora parece correr peligro de muerte luego que Sega decidiera detener la producción de sus máquinas... Los interesados en saber los detalles de esta lamentable decisión por favor consulten nuestra edición de marzo de Next Level, nuestra hermana mayor dedicada al mundo de los videojuegos.

¡Pero no pongan esa cara! Hay mucho para jugar y disfrutar. Ahora sí, vuelta a clases. ¡Todos a trabajar!

STAFF

DIRECTOR y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Maximo Frias

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández
Marcelo Peñalver
Sebastian Riveros

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Febrero de 2001



Generalidades

Shenmue es un juego muy especial. Si bien la progresión de la historia es lineal, podemos llegar a las mismas conclusiones y alcanzar los mismos objetivos de muchas formas diferentes. Habrá veces en que para obtener un dato que necesitamos tendremos que buscar a una persona determinada. Otras veces, si el dato que necesitamos no es tan crítico, puede ser conocido por dos o incluso tres personas.

Esta guía es simplemente un resumen de los hechos más importantes del juego pero no es la única forma de completarlo. Aquí van algunos consejos para que nuestra partida sea provechosa:

Los QTE (Quick Time Event) son eventos en los que tendremos que pulsar los controles en pantalla. Este sistema nos recuerda al clásico Dragon's Lair. Las flechas de dirección y los botones que debemos pulsar aparecerán solo unos segundos. Si fallamos y el evento no es de importancia crítica para el desarrollo de la historia no tendremos una segunda oportunidad. Si en cambio se trata de una pelea o evento importante y fallamos, el evento se repetirá todas las veces que sea necesario hasta que nos salga bien.

Ciertas peleas no son QTE. Son peleas libres en las que usaremos nuestro conocimiento de las artes marciales. Para mejorar nuestra performance podemos comprar pergaminos con nuevos movimientos. Muchas veces, otros personajes nos enseñarán sus mejores golpes y tácticas de combate cuerpo a cuerpo. Es muy importante que entrenemos con regularidad. Cada vez que encontremos un lugar espacioso y vacío, como una playa de estacionamiento o un parque, se nos dará la oportunidad de practicar. Durante las peleas libres, aparece un contador que representa la resistencia de Ryo. Si el contador cae al mínimo, Ryo pierde el combate y debe



Por Sebastián Riveros



repetirlo. Si nos alejamos de nuestros adversarios por unos instantes, podemos recuperar nuestra resistencia. Golpeen en el momento justo y desde la posición más segura.

En el mundo de Shenmue encontraremos videojuegos, muñecos coleccionables y muchas otras formas de gastar el dinero. Solo recibiremos 500 Yen diarios durante los primeros días, así que es buena idea medirse en los gastos. Esto no es tan importante al principio, pero el dinero comienza a cobrar mayor importancia a partir del Disco 2.

Es bueno utilizar la visión en primera persona para investigar el contenido de los armarios y cajones que veamos. Así encontraremos



varias pistas y elementos necesarios en lugar de comprarlos en el supermercado. Es una buena forma de ahorrar.

Shenmue es un juego que recompensa la buena conducta. Ayuden a quien lo necesita siempre que puedan. Esto puede volverse tedioso en algunos casos pero, por lo general, el tiempo (y dinero) invertido en ayudar a esta gente puede llevarnos a pistas importantes.

Los controles de Shenmue varían permanentemente, de acuerdo con la situación. Si no saben qué hacer, pulsen START y encontrarán la información necesaria.

Cada vez que averiguamos algo importante, aparecerá un ícono con forma de cuaderno en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Con el botón X, podremos consultar el cuaderno para revisar la información y consultar nuestras prioridades y objetivos.

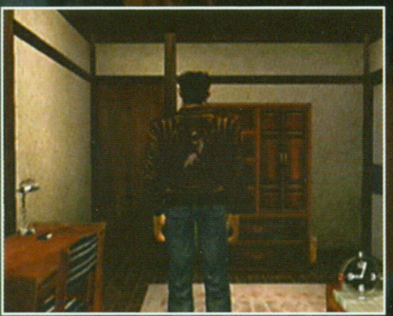


La guía

La mayoría de nosotros no podemos recordar qué fue lo que hicimos el 29 de Noviembre de 1986. Pero ese es un día que Ryo Hazuki jamás podrá olvidar. Al regresar a su casa aquella tarde, fue recibido por una visión horrible, la ominosa presencia de un misterioso auto negro y el cartel que designaba esa casa como Dojo Hazuki, roto en el piso. Al entrar, Ryo se encontró con Ine, el ama de llaves de la familia, golpeada en el piso. Fue ella la que le informó que Iwao, su padre, se encontraba en peligro. Avanzando con cautela hacia el dojo, Ryo ve a Fukuhara salir despedido a causa de un violento golpe. Ryo se arma de valor y entra al dojo pero es interceptado por dos hombres de negro. Su padre se encontraba luchando contra un misterioso combatiente cuya vestimenta y estilo de combate resaltaban su origen chino. El adversario de Iwao, llamado Lan Di, exige que se le entregue un espejo. Iwao se niega a revelar el lugar en el que esconde la reliquia, pero Lan Di no se da por vencido. Al poner la vida de Ryo en peligro, Lan Di consigue que Iwao revele el lugar donde el espejo está oculto. Una vez que Lan Di tiene el espejo en su poder, decide matar a Iwao, en venganza por la muerte de un tal Zhao Sun Ming, a quien Ryo desconoce. Ryo, debilitado, impotente y sin comprender lo que pasa, no puede hacer nada para evitar el trágico suceso.

3 de Diciembre

Luego de varias noches de sufrir horribles pesadillas, Ryo decide poner en marcha su venganza. Encontramos a nuestro héroe vestido y listo para salir de su habitación. Tomemos unos momentos para familiarizarnos con los controles. No debemos olvidar revisar los cajones. En la habitación encontraremos dos cassettes y el walkman para escucharlos.



Salimos de la habitación. En el pasillo está Ine san. Nos saluda, pero no nos comenta nada sobre la extraña carta dirigida a Iwao, que llegó hace unos días. Ella nos dejará un sobre con 500 Yen todas las mañanas. Aunque tenemos cierto margen para gastar, es recomendable no gastarnos todo en un solo lugar. Ine te informará que Fukuhara está en el Dojo. Es bueno recorrer la casa para familiarizarnos con las habitaciones. En un cajón del escritorio de Iwao encontrarás una carta. Iwao conocía su destino y preparó un último mensaje para su hijo. Vamos al dojo a hablar con Fukuhara. Cuando le comuniques tus intenciones de ir tras Lan Di, intentará detenerte. No le pongas atención. Al salir, si caminas hasta el cerezo, podremos ver un recuerdo de Ryo con su padre. Es hora de averiguar dónde se esconde Lan Di.

Yamanose

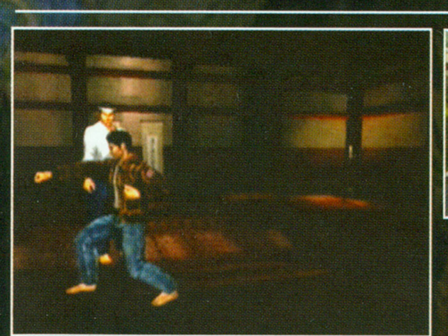
Descendiendo las escaleras a un lado del camino, encontramos a Ichiro y a Noriko. Ninguno sabe nada sobre los hombres de negro, pero te dirán que las comadronas de Sakuragaoka pueden saber algo. Siguiendo camino hacia Sakuragaoka, pasaremos por el altar. Allí está la pequeña Megumi, cuidando a un gatito huérfano. La madre del gatito fue atropellada por el auto negro que buscamos. Megumi nos cuenta que Yamagishi casi fue arrollado por el mismo auto. Luego de alimentar al minino y prometer que pensaremos en un nombre, partimos a Sakuragaoka para ver al señor Yamagishi.



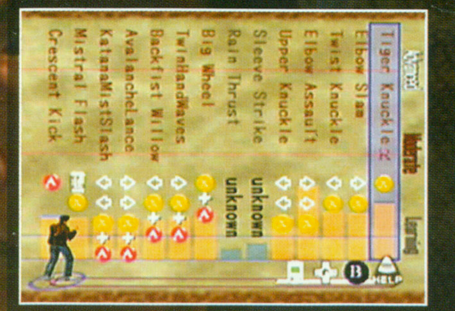
Sakuragaoka

Al entrar a Sakuragaoka vemos a las comadronas, Mishima y Kondo, hablando cerca de la cabina telefónica. Ninguna vio nada, pero ambas nos dirigen a Sumiya, a quien encontramos barriendo la vereda cerca de allí. Ella confirma lo que Megumi dijo con respecto a Yamagishi. Si seguimos hasta la intersección, chocaremos con la tienda de Abe (Abe Store). Aquí encontraremos golosinas y máquinas expendedoras para comprar miniaturas. Si llegamos temprano, una anciana nos preguntará en dónde queda la casa de los Yamamoto. Podremos buscar la casa en el mapa que está afuera del parque. Debemos buscar la casa, leer la placa con el nombre y decírselo a la anciana que nos espera en el parque, si es que queremos ayudarla. En el mapa vemos también la casa de Yamagishi. Si lo visitamos, nos dirá que el auto que buscamos partió hacia Dobuita. Si ya son cerca de las 6, lo mejor es volver a casa o quedarnos entrenando nuestros movimientos de artes marciales en el parque vacío. Si es de noche, es hora de volver a casa. Ine se enojará si Ryo llega tarde. Debemos ser puntuales siempre que podamos. En una habitación pegada a la de Iwao, hay un altar en el que Ryo puede orar antes de dormir o en cualquier otro momento del día. Luego, a nuestra habitación. Al llegar a la cama podremos practicar movimientos eligiendo la opción TRAINING. Podemos entrenar todos los movimientos o elegir alguno específico. O podemos dormir hasta el día siguiente con SLEEP. Estas opciones no están disponibles hasta las 20:00.

4 de Diciembre



Encontraremos a Fukuhara en el dojo. Esta es una buena oportunidad para demostrarle un movimiento llamado Pit Blow. Aprenderemos el movimiento, siguiendo las instrucciones de Fukuhara. Si lo hacemos bien, veremos la forma de realizar el golpe en nuestras VMU. Esto lleva un par de intentos.





Podemos seguir practicando o ir a Yamanose a buscar información.

Yamanose

Aquí encontramos nuestro primer QTE. Unos niños juegan al fútbol en la calle. Pulsa el botón A o la pelota rebotará y le pegará en la cabeza a una niña que está jugando cerca.

Sakuragaoka

Podemos detenernos en Abe Store para comprar golosinas o miniaturas. Las máquinas tienen muñecos de Sonic o de la serie Virtua Fighter, dos buenas maneras de comenzar una colección. Recuerden que si quieren contemplar su colección, pueden pulsar Y para elegir la opción COLLECTION. Desde Abe Store tenemos dos caminos que nos llevarán a Dobuita. Es mejor ir hacia la izquierda y luego hacia la derecha.

Dobuita

Dobuita es un pequeño distrito lleno de comercios. Encontraremos muchas cosas interesantes aquí. Si se pierden pueden encontrar mapas en distintos puntos como esquinas y parques. En el stand de Funny Bear





Burguers nos dirán que nuestra amiga Nozomi estaba enojada porque un auto negro la había salpicado con barro aquel día. Si damos un giro de 180 grados, podremos ver a Nozomi parada frente a la florería en donde trabaja (Aida Florist). Ella nos dirá que nuestro amigo Tom, el dueño del puesto de panchos, también tuvo un altercado con los hombres de negro. Hay que hablar con él. Si buscamos los cines en el mapa, encontraremos su camión cerca de allí. Tom nos dirá que uno de sus clientes casi fue arrollado por un auto negro en el que viajaba un chino con un traje verde. Desafortunadamente, eso es lo único que sabe, pero nos dice que quienes más saben sobre los chinos son otros chinos. Nos manda a preguntar a la agencia de viajes que está enfrente (Global Travel Agency). Allí averiguaremos que Tao, del restaurante Ajiichi (Ajiichi Chinese Restaurant) es quien puede informarnos mejor. Tao nos habla de los tres filos (The Three Blades), que resultan ser la navaja, las tijeras y el cuchillo. Estos elementos pertenecen a tres profesiones: el peluquero, el sastre y el cocinero.

A partir de las 5:00 podremos visitar Manpukuken Ramen, donde aprenderemos del cocinero. Desgraciadamente, el cocinero falleció y su viuda nos informa que Yong y Wu, dos hombres que frecuentan bares cercanos, pueden decirnos más. Podemos buscar a estos individuos o buscar al barbero Maeda (Maeda Barbershop) y al sastre Itoi (Mary's Patches and Embroidery). Si necesitan hacer tiempo pueden ir al salón de videojuegos (You Arcade) y divertirse un rato. Aunque les guste el Space Harrier, les aconsejo que se jueguen un buen par de fichitas al Hang On. Yo sé lo que les digo. Si los videos no los atraen, cerca del Arcade hay un estacionamiento vacío, ideal para practicar algunos golpes. Lo mejor es ver a Itoi primero. Él nos dirá que vayamos a hablar con el peluquero Liu (Liu Barber and Hair salón) y no con Maeda. Liu nos recibe y nos dice que a quien debemos buscar es a Liu padre, que se está relajando en Suzume Park, cerca del Arcade. Este buen anciano está lleno de información jugosa. Aparentemente, el nombre Lan Di está asociado con el mercado negro chino, o peor, con la mafia china. Estos grupos han extendido sus operaciones de contrabando hasta el puerto de Yokosuka. Para averiguar más, tendremos que hablar con algún marinero. Si ya son más de las 7:00, tenemos la oportunidad de visitar un bar que los marineros frecuentan, llamado Heart Beats. Para encontrarlo hay que bajar unas escaleras enfrente de la casa de repuestos (Knocking Motorcycle Shop). Un par de matones intentarán bloquearnos el camino. Aquí comenzará un QTE en el que fácilmente pondremos fin a las pretensiones de estos payasos. El barman no parece contento de vernos y al hacerle un par de preguntas, varios clientes intentarán callarnos de un buen golpe. Luego de otra lucha QTE, el barman nos dirá que busquemos a un tal Charlie. No, no es el Charlie que todos conocemos. Este es un matón bastante peligroso y amante de las motocicletas. Charlie no está por ningún lado y la casa de repuestos ya está cerrada. Lo mejor es ir a dormir. El día fue largo y el de mañana lo será también.



5 de Diciembre

Sakuragaoka



Camino a Dobuita, pasaremos por el parque. Allí encontraremos a la bella Nozomi en problemas. Un par de patoteros están a punto de lastimarla. Es hora de enseñarles una lección. Este será el primer combate libre. No es un QTE sino que tendremos que utilizar todos nuestros conocimientos de artes marciales. Un medidor en la esquina inferior izquierda nos indicará la resistencia de Ryo. El combate termina cuando ponemos a los maleantes fuera de combate, algo bastante sencillo.

Dobuita

Al llegar a Dobuita veremos al mozo del restaurante Ajiichi, languideciendo de sed frente a una máquina expendedora. Si nos sentimos generosos podemos comprarle una latita para calmar su sed. Si hablamos con Sawano, que atiende un comercio (Hokuhoku Lunch Shop) enfrente de la tienda de antigüedades, nos dirá que cree que Charlie puede ser miembro de los Yakuza (mafia japonesa). Nos dirá que preguntemos en una oficina de dudosa reputación, Industrias Nagai (Nagai Industries). Si es muy temprano, podemos pasar por la casa de antigüedades (Bunkado Antiques Shop) y comprar pergaminos que nos enseñarán nuevos movimientos. También podemos visitar el mercadito (Tomato Convenience Store) y comprar cassettes, baterías y alimentos para el gatito de Megumi. A excepción de la comida y los cassettes, no es necesario comprar nada más. Los demás elementos podemos conseguirlos gratis. Nagai Industries abre a las 4:00. Al entrar y subir la escalera nos toparemos con un matón de poca monta. No se dejen intimidar y entren por la puerta a la derecha. Uno de los matones nos dirá que Charlie es un bueno para nada y que frecuenta la ciudad de noche. Sugerirá que lo busquemos cerca de la casa de pertrechos militares de Kurita (Military Surplus Store).



Entre las 7:30 y las 8:00 nos encontramos con uno de los dos matones que habíamos visto en la entrada de Heart Beats. El matón nos dice que estaba impresionado con nuestro estilo de lucha y que es amigo de Charlie, por lo que se ofrece a llevarnos a donde está. Todo el asunto tiene olor a trampa y lo es. Al llegar al estacionamiento vacío, los mismos monos que golpeamos en el Heart Beats intentan atacarnos. Gracias a los movimientos que practicamos, los hacemos papilla en segundos y le sacamos a uno de ellos un secreto. Hay un salón de tatuajes en Dobuita y Charlie lo frecuenta. Saijo, el barman del Bar Yokosuka, nos dice que el salón de tatuajes se encuentra en los departamentos frente al bar (Okayama Heights). Cruzamos la calle hasta el Okayama Heights y subimos la escalera. Una de las puertas tiene pegado un dibujo de una calavera en llamas. Entramos sin golpear. El tatuador nos atiende de mala gana. Al negarnos a transformarnos en un lienzo para una de sus obras, nos dice que tal vez Charlie pase por allí mañana y luego, nos echa. Hora de ir a dormir. Mañana nos enfrentaremos a Charlie.

6 de Diciembre

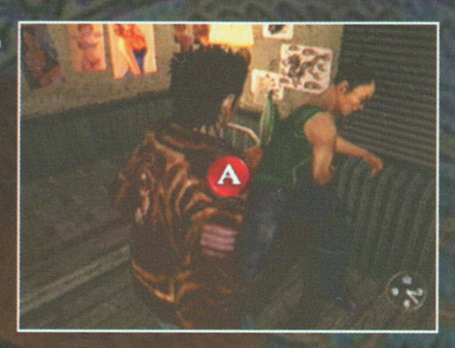
Yamanose

No olvides llevarle leche o algo de comer al gato de Megumi. Seguramente, el felino lo agradecerá.

Dobuita

Habrá que hablar con algunos personajes o jugar en el Arcade para hacer tiempo, ya que el salón de tatuajes no abre hasta las 2:00. Tal vez una visita a Lapis, la adivina (Lapis Fortune Teller) nos revele algo sobre nuestro futuro.

A las 2:00, podremos entrar al salón. Allí encontraremos a los marineros otra vez. Al vernos, huirán despavoridos como los cobardes que son. Charlie está detrás de unas cortinas. Al correrlas, nos atacará. Con un poco de habilidad, sortearemos el QTE y lo tendremos a nuestra merced. Promete reunirse con nosotros mañana a las 3:00 enfrente del You Arcade. Al salir de allí, nos encontraremos con Nozomi, quien nos manifiesta su preocupación por nuestra conducta reciente. Al hablar con ella nos damos cuenta de que su interés por nosotros va un poco más allá de la amistad. Nos tomamos el resto del día libre.



7 de Diciembre

El día comienza con una sesión de entrenamiento con Fukuhara. Al terminar, Ryo le comenta acerca de su reunión con Charlie. Fukuhara intentará en vano detener nuestra venganza. Ine estaba escondida, escuchando la conversación, y nos entrega la carta que había recibido. No podemos leerla, pues está en chino. Pero podemos encontrar a alguien que nos la lea...

Sakuragaoka

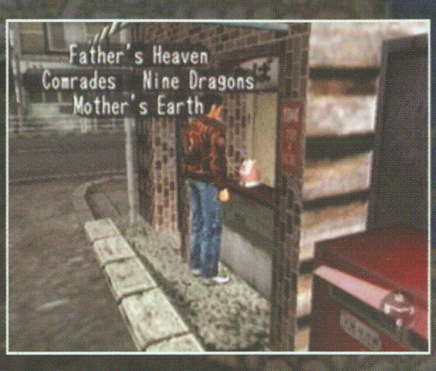
Gao Wen, un niño chino, viene a nosotros llorando. Nos dice que un hombre con anteojos le robó su pelota de fútbol. Ese hombre es nada más ni nada menos que Charlie. Primero, nos atacarán sus amigos, a quienes pondremos fuera de combate. Luego, Charlie sujetará al chico mientras otro de sus lacayos intenta atacarnos por la espalda. Un QTE pulsando el botón A pondrá fin a la situación.

Dobuita

Llegaremos hasta el restaurante Ajiichi con esperanza de que Tao pueda leer la carta. Pero él desconoce los Kanji y no puede leerla. Recomendará a su cadete Wang. Si no está entregando comida en la calle, está frente a la máquina expendedora de gaseosas donde siempre lo vemos. Después de comprarle otra latita, nos dirá que no puede leer la carta, pero nos recomendará a su profesora de chino, Xia, que atiende la tienda de porcelana china (Russiya China Shop). Xia resulta ser la tía de Gao Wen. Agradecida, traduce la carta para nosotros. Es un mensaje de un tal Zhu Yuan Da, advirtiendo a Iwao sobre aquellos que buscan el



espejo robado. La carta también dice que en caso de urgencia, Iwao debe comunicarse con el Maestro Chen. La carta también incluye un número telefónico y 4 frases: El Paraíso del Padre (Father's Heaven), Nueve Dragones (Nine Dragons), La tierra de la Madre (Mother's Earth) y Camaradas (Comrades). Cerca del estacionamiento vacío hay una tienda de tabaco con un teléfono público de color rosa. Desde allí, llamaremos al teléfono del maestro Chen. Nos atenderá una voz misteriosa que nos dirá una de las frases Mother's Earth o Father's Heaven. Debemos responder Comrades o Nine Dragons respectivamente. La voz dirá "Bodega 8" (Warehouse 8). Al volver a casa, podremos encontrar una guía telefónica guardada tras la puerta corrediza del mueble donde está el teléfono. Guiándonos por el número, nos daremos cuenta que la característica 6 pertenece a Amihama. Si preguntamos a Fukuhara en dónde queda ese lugar, no sabrá respondernos, pero se comprometerá a ayudarnos.



8 de Diciembre

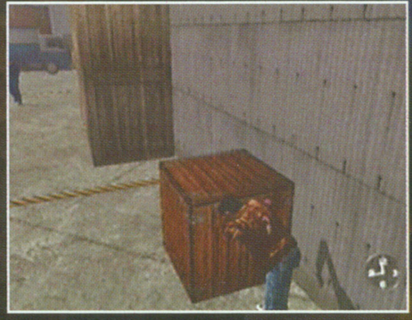
Dobuita

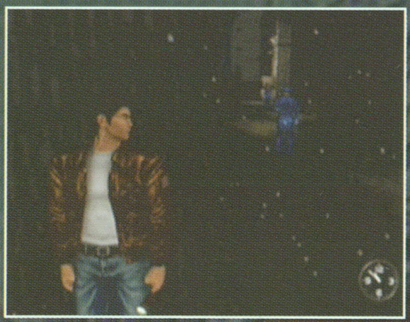
Preguntaremos a Tom, el panchero, por Amihama. Nos indica que al final de la calle, al lado de la tienda de tabaco, se encuentra la avenida principal por donde pasa el ómnibus que nos llevará hasta Amihama. El boleto cuesta 160 Yens. Y así terminamos el Disco 1. No olviden salvar la partida en este punto.



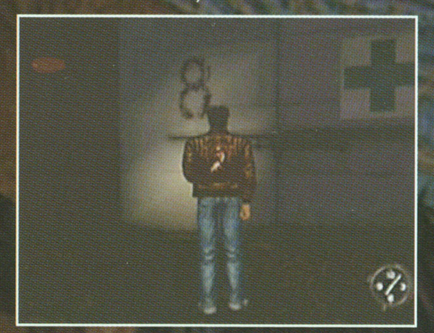
New Yokosuka Harbor

Nos bajamos del colectivo, dispuestos a encontrar la bodega número 8. Al entrar al puerto, vemos a dos patoteros acosando a un chico. Ryo se prepara a defenderlo con un QTE. Tras vencerlos, uno de ellos, Goro, nos indicará el camino a la bodega 8 en el nuevo distrito. Seguimos derecho y damos una vuelta a la derecha. Si nos perdemos, podemos encontrar la bodega leyendo los mapas en las paredes. Al llegar a la bodega que buscamos, los guardias nos impedirán entrar. Pero si damos la vuelta hasta la parte trasera, veremos una ventana abierta y varias cajas marrones apiladas. Si movemos la caja oscura que está a la derecha podremos treparnos y entrar sin ser vistos. Caminaremos hasta las oficinas y pasaremos por alto las dos primeras puertas hasta llegar a la última oficina del pasillo. Allí oiremos una conversación. Un capataz se queja acerca de un envío que debía llegar a la vieja bodega 8 y llegó allí por error. Estamos en la bodega equivocada. Tendremos que averiguar la localización del viejo distrito. Saldremos de la misma forma en la que





entramos. Si vamos hasta la bodega 13, veremos a unos guardias echando a un mendigo de la bodega. El pobre hombre nos pide un poco de café. Podemos conseguirlo en una máquina expendedora cercana. Al retroceder, veremos a Hisaka, quien vende almuerzos cerca de las bodegas, y que nos indicará la localización del viejo distrito. Desafortunadamente, el guardia que vigila la entrada nos advertirá que no podremos entrar sin estar autorizados. Tendremos que esperar a que caiga la noche para entrar sin despertar sospechas. Al pasar la barrera, nos agacharemos para que el guardia no nos vea por la ventana. Sin querer, tiraremos la linterna que está en el estante. Con un QTE, atraparemos la linterna antes de que caiga y alerte a los guardias. Atención, porque esta parte se complica. Tendremos que llegar hasta la bodega 8 sin hacer ruido, al más puro estilo Metal Gear Solid. Si los guardias nos atrapan, nos echarán, siendo transportados a las 7:00 del día siguiente. Si fallamos varias veces, el mendigo al que ayudamos con café nos entregará un mapa. Si seguimos fallando, el mendigo dibujará en el mapa las rondas de los guardias. Al entrar en la bodega 8, veremos varios platos y jarrones de porcelana. Al tomar un plato blanco, éste caerá y se romperá. Gui Zhang aparecerá para desafiarnos seguido por su padre, el maestro Chen, quien nos pregunta por el espejo robado. Al parecer, Lan Di robó el Espejo del Dragón (Dragon Mirror), pero existe otro espejo. El espejo del Fénix (Phoenix Mirror). Lan Di no lo robó, por lo tanto aún debe estar en la residencia Hazuki y debemos encontrarlo.



9 de Diciembre

Residencia Hazuki

Tras la puerta corrediza debajo del teléfono encontraremos una linterna. Las pilas están en el cajón de la izquierda de un mueble en el cuarto de la televisión. Por cierto, en el mueble del televisor encontraremos...





¡una Sega Saturn! Es una lástima que no podamos usarla. En la habitación de Fukuhara se encuentra un pergamino del movimiento Shadow Reaper. Antes de irnos, hablamos con Ine, que nos dice que Fukuhara nos busca. Lo encontraremos junto al cerezo. Allí, Fuku se disculpa y nos dice que le contó todo sobre nuestras actividades a Ine. Ine a su vez, nos revela que antes

de su muerte, Iwao había dejado una valiosa reliquia en la casa de antigüedades. Para allá vamos.



Dobuita

Corremos hasta Bunkado Antiques Shop. Pero lo que encontramos allí no es el espejo, sino la pieza de un sable de la familia Hazuki (Sword handguard).

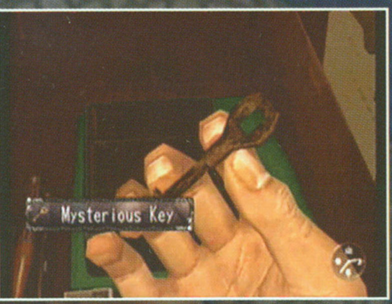


Sakuragaoka

Volviendo a casa nos encontramos con Gui Zhang, que nos retará a pelear. En determinado momento Gui Zhang pondrá fin a la pelea y nos dirá que, a partir de ese momento, será nuestro guardaespaldas. Mientras tanto, una harapienta figura los observa desde un techo cercano.

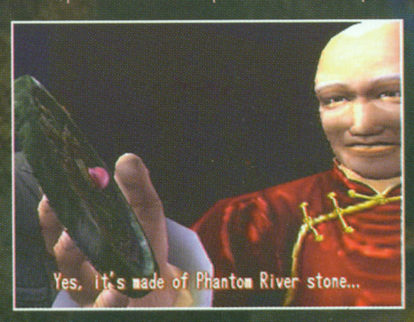
Hazuki Residence

En el cajón del escritorio de Iwao hay una caja que contiene una llave. Una vez que la tengamos, podremos



ir al dojo. Una vez allí, utilizaremos la llave para abrir una caja larga que se encuentra a la derecha y que contiene una espada. En el centro del dojo hay dos colgantes. Al sacarlos veremos una muesca donde colocar el símbolo familiar y una ranura donde pondremos la espada. Se abrirá un pasaje secreto con una escalera que baja. Para explorar esa habitación oculta, necesitaremos la linterna. Abajo encontraremos varias reliquias chinas. Una de las mesas fue movida. Lo sabremos si miramos las marcas en el piso. Si volvemos a correr el mueble, veremos que algunos ladrillos en la pared son de un color diferente. Cerca de la puerta hay un hacha que podremos usar para romper la pared. Allí encontraremos el espejo del Fénix. Al subir, se lo mostraremos a Fukuhara. Al sentir el poder que irradia el espejo decidimos que debemos dárselo al maestro Chen cuanto antes.

Sin perder tiempo, debemos llamar al Maestro Chen para comunicarle la noticia. No importa que hora sea, tendremos que ir a verlo al puerto. Afortunadamente, esta vez el guardia nos comunica que Chen nos espera y nos deja pasar sin mayor problema. Chen está complacido. Lan Di solo tiene uno de los espejos. Si tuviera ambos, podría invocar a un poderoso demonio que



causaría gran destrucción. Es por eso que Chen hace todo lo posible por evitar que Lan Di obtenga el espejo. Mientras Ryo y Chen conversan, Chai, el andrajoso, hace gala de su gran habilidad y rapidez. Consigue arrebatarnos el espejo. Con un evento QTE, podremos accionar un mecanismo que hará que Chai pierda el equilibrio y suelte el espejo. Chen explica que Lan Di está asociado con los Chi You Men, un grupo de oscuras intenciones, que a su vez están aliados con los Mad Angels, una banda de patoteros que controla las operaciones más oscuras que se realizan en el puerto.

Chen nos advierte que "No es bueno desperdiciar la vida en una venganza". Es hora de volver a casa y descansar. Esa noche Ryo sueña con el medallón perdido.

10 de Diciembre

El viaje a Hong Kong

Al día siguiente, Ryo vacía su caja de ahorros para comprar un pasaje a Hong Kong y encontrar a Lan Di. Pero no le alcanza el dinero. Tendremos que consultar a Fukuhara. Tal vez se le ocurra alguna idea. Fuku san se pone muy contento y te lleva a ver a Ine san. Pero Fukuhara no sabe guardar el secreto y le dice a Ine que planeamos ir a Hong Kong para enfrentarnos con Lan Di, algo que ella jamás permitiría. Ine nos niega su ayuda. El pobre Fukuhara acaba de agregarnos un problema más.

Yamanose

La decisión de viajar está tomada. Aunque tenemos poco dinero, no sabemos cuánto cuesta el pasaje a Hong Kong. Al pasar por Yamanose, nos encontramos con Megumi. Está triste porque el gatito que estaba cuidando se perdió. Ryo decide ayudarla a buscarlo. En realidad, el gato está muy cerca de allí. Volviendo hacia la residencia Hazuki, nos encontramos con una escalera descendiente a nuestra izquierda. Al bajar y explorar un poco, lo encontraremos. También nos encontraremos con Nozomi. Ella y Megumi nos agradecerán nuestra colaboración.

Sakuragaoka

En el parque encontramos a Yamagishi, que nos contará la leyenda del Yin y el Yang cuando le mostremos el espejo. Según Yamagishi, el espejo puede ser fuente de buena o mala fortuna.

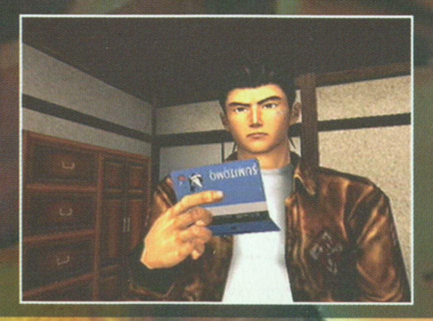
Dobuita

Es hora de visitar la Global Travel Agency (la que está enfrente del puesto de panchos de Tom). Allí chocaremos violentamente con la cruel realidad. Un pasaje aéreo ida y vuelta a Hong Kong cuesta 198.000 Yen. Una verdadera fortuna. Y la agencia no vende pasajes de ida. Es entonces cuando recordamos que hay otra agencia. Asia Travel Company, cerca de la florería. Esta agencia es atendida por una chica extremadamente maleducada, que no nos da ni la hora. Lo que sí nos da es un volante con un precio de 158.000 yen, un precio menor, pero inalcanzable.



Residencia Hazuki

Una vez en casa, podremos charlar con Fuku san. El pobre está muy apenado por la metida de pata que se





mandó con Ine y nos ofrece ayuda. Los ahorros de su alcancía ronda los 40.000 yen, algo nada despreciable en nuestra situación. Además nos sugiere hablar con Nozomi. Ella y su familia viajan al exterior con frecuencia y tal vez sepan algo. Antes de ir, es bueno que revisemos el dojo. A nuestra izquierda veremos una puerta y sobre ella, un cartel que dice " The Eighth Principles of Yin and Yang". Si nos subimos al banquito cercano a la puerta, podremos alcanzar el cartel y encontrar un misterioso pergamino, escrito en chino.

Dobuita

La idea de Fukuhara rinde sus frutos. La abuela de Nozomi tiene miedo de volar y siempre viaja en barco. Los pasajes son más baratos. Dado que la Global Travel Agency solo vende pasajes de avión, solo nos queda visitar la Asia Travel Company, donde conseguiremos un pasaje en barco por unos 69.000 yen. La chica que nos atendió antes nos dice que regresemos por nuestro pasaje en cuatro horas. Mientras, podemos ir a Bunkado Antiques Shop para aprender un poco más sobre el espejo. Allí nos enteramos que el ítem en cuestión fue elaborado por un artesano que lo talló de una piedra preciosa que se encuentra solo en la región de Gui Lin. Si volvemos a preguntar por la carta que encontramos en el sótano oculto bajo el dojo, nos dirá que son parte de una antigua leyenda china. Una vez que pasen cuatro horas debemos volver a la agencia de viajes. No se preocupen si está cerrada, podremos volver mañana. Al entrar veremos que la chica que nos atendió ya no está y en su lugar hay tres hombres, uno de los cuales es un matoncito al que ya habíamos visto en Nagai Industries. Cuando reclamemos por nuestro pasaje, nos atacarán. Tras darles una lección, Jimmy, el tipo del mostrador, nos dirá que nos llamará mañana para que retiremos el pasaje. La cosa huele mal, pero no podemos hacer más que confiar en él. Es hora de dormir. Existe una posibilidad de que nos encontremos con Eri. Ella nos dirá que Nozomi está muy triste. Si eso sucede, encontraremos a Nozomi en Sakura Park.

Sakuragaoka

En el parque vemos a Nozomi llorando. Sus padres quieren que vaya a estudiar a Canadá pero ella quiere quedarse con Ryo. Nos pide que le hagamos compañía. Es evidente que lo que ella siente es más que una amistad. Ryo decide quedarse con ella, aunque se comporta con mucha frialdad.

Esa noche Ryo sueña con una mujer que no conoce. Tal vez sea una profecía de lo que le espera en Hong Kong.

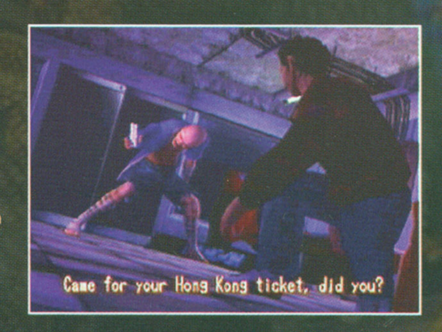
11 de Diciembre

Hazuki Residence

Al día siguiente, recibimos un llamado de Jimmy. Ya tiene nuestro pasaje y quiere que lo veamos en el You Arcade al mediodía.

Dobuita

Al presentarnos en el Arcade, nos encontramos con una sorpresa desagradable. Es Chai. Para impedir que lleguemos a Hong Kong, Chai se come nuestro pasaje. Luego nos exige información sobre Zhu Yuan Da. Nos enfrentamos a él en Battle Mode, pero es demasiado





fuerte. Por suerte, Fuku san llega y Chai huye. Es claro que nos quedan varios trucos que aprender antes de que podamos vencer a Chai. Fuku san nos lleva a casa para recuperarnos.

En cuanto estemos recuperados, debemos volver a Asia Travel Company para hablar con Jimmy. Este se nos escapa. Aquí comienza un nuevo QTE. Tendremos que alcanzar a Jimmy sin llevarnos a medio Dobuita por delante. Si logramos esquivar los obstáculos, una camioneta le cerrará el paso a Jimmy en la esquina de You Arcade. Este es el fin del disco 2.

Nos encontramos en la calle interrogando a Jimmy. Asia Travel está en bancarrota y Jimmy buscaba estafar a algunos clientes y borrarse. Nos quedamos sin el dinero y sin el pasaje. Al preguntarle sobre Chai, nos dice que está asociado con los Mad Angels. Esta banda extorsiona a los obreros del puerto. Sería una buena idea conseguir trabajo allí. Obtendríamos dinero y una oportunidad de acercarnos a los Mad Angels.

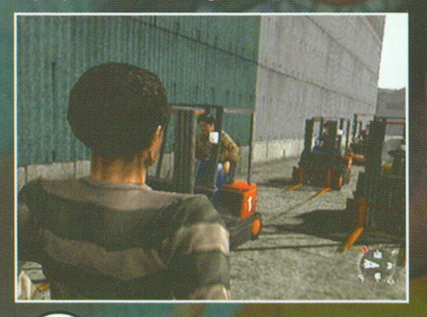
New Yokosuka Harbor

Lamentablemente, conseguir el trabajo no es tarea fácil y vamos a necesitar un poco de paciencia. Todos en el puerto nos dirán que ya no están tomando empleados nuevos. Es probable que nos pasemos todo un día haciendo preguntas y no encontremos nada. Pero en algún momento nos cruzaremos con Goro, el matón al que enfrentamos la primera vez que entramos al puerto. Él conoce el puerto y dice que podría conseguirnos un trabajo. Acordamos encontrarnos con él al día siguiente frente a la puerta de la bodega 1. Esa noche Ryo sueña otra vez con la misteriosa muchacha.

12 de Diciembre

Al día siguiente, Ryo le cuenta a Ine san que está buscando un trabajo para no pensar más en la muerte de su padre. Ine se queda tranquila y le cree. No sospecha que nuestro plan para llegar a Hong Kong sigue en marcha.

Al llegar a la bodega 1, vemos a Goro y a Mai. Nos dicen que tenemos una entrevista de trabajo con Yada san a las 2 PM en Alpha Trading Office. Consulten los mapas para encontrar el lugar. Yada san nos ofrece un





trabajo conduciendo un autoelevador. Y nos presenta a Mark, quien será el encargado de entrenarnos.

El trabajo

Mark nos enseñará cómo conducir el autoelevador. El gatillo derecho se usa como acelerador y el izquierdo como freno. Con el botón A controlamos el elevador y con el B las cámaras. Nos acostumbraremos enseguida. El trabajo consiste en llevar cajas de una

bodega a otra con el autoelevador. Debemos ubicarlas en los cuadros blancos que veremos dibujados en el suelo. Una vez que termine la jornada, Yada san te pagará 300 yen por cada caja. Todos los días habrá una cantidad mínima de cajas que tendremos que mover. Si lo conseguimos, recibiremos 50 yen extra por caja. Nada mal.

Al salir, debemos preguntar a Goro o a algún pescador por los Mad Angels. Pronto nos daremos cuenta de que todo el mundo les teme. Son gente muy pesada y muchos ni siquiera se atreven a mencionar el nombre de la banda. Antes de ir a casa, es buena idea llamar a Chen. No podremos verlo pero su hijo, Gui Zhang nos traducirá el pergamino Stab Armor que habíamos encontrado.

Al irnos veremos a un vagabundo, acosado por dos motociclistas. Ryo interviene para ayudarlo y los patoteros lo desafían a una carrera. Si Ryo gana, dejarán al anciano en paz, si pierde, tendrá que irse. Esta carrera es un QTE sencillo, pero hay que tener cuidado. Solamente tendremos una oportunidad de correr y si perdemos, no podremos correr de nuevo.

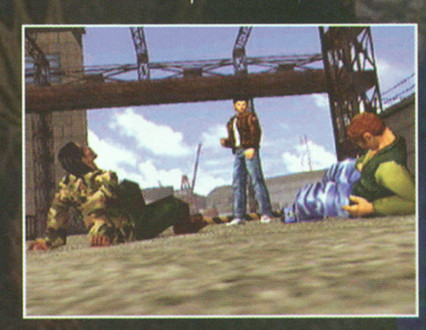
Una vez terminada la carrera, podremos volver a casa a dormir. A partir de este momento, sólo podremos grabar las partidas al llegar a casa después del trabajo. Es bueno tenerlo en cuenta antes de continuar.

13 de Diciembre

Mark y sus muchachos comienzan su jornada laboral poniendo en marcha los autoelevadores para calentar sus motores. Y lo mejor para calentar motores es una buena carrera. Todas las mañanas correremos una carrera de tres vueltas por el puerto. Una vez que termina la carrera, Mark nos entregará el premio, un autoelevador de juguete con el número del lugar en que terminamos.

Luego, Mark nos dará la orden del día y nos mostrará un mapa para guiarnos por el puerto y no perdernos mientras transportamos las cajas. Esta tarea será un poco más complicada todos los días. Es importante cumplir con el mínimo para ganar más dinero y quedar bien con Yada san. Otra cosa que hay que tener en cuenta es que es mejor apilar las cajas desde el principio. Cada vez que sea posible, debemos poner una caja sobre otra. De esta manera, siempre podremos aprovechar el espacio de la bodega al máximo y evitaremos perder el tiempo reordenando las cajas más tarde.

En la mitad del día, tendremos dos horas de descanso, que podremos usar para investigar más. El primer día encontraremos a dos maleantes que están golpeando a Mark. Luego de pasar a Battle Mode y darles una lección, nos enteramos que los Mad Angels y Chen son enemigos. Chen no está en la bodega 8. Pero si vamos, seremos recibidos nuevamente por Gui Zhang. Esta vez, obtendremos la traducción del pergamino que estaba en el dojo, detrás del cartel que mencionaba el Yin y el Yang. Según Gui Zhang, se trata de un poema secreto que describe una técnica de artes marciales. Si Iwao tenía ese pergamino, es porque él había tomado clases con el maestro que lo escribió.



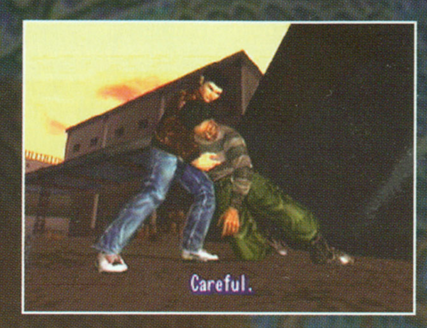
Al volver al trabajo, nos encontraremos con tres Mad Angels que exigen dinero de protección. Si practicamos nuestros movimientos, la lucha será muy corta. Al final del día, cobraremos nuestro dinero y nos encontraremos con Goro, que nos contará que al último que se metió con los Mad Angels lo tiraron al mar con "botas de cemento". Al ir hacia la salida, nos encontraremos con dos sorpresas. La primera es el apoyo de Gui Zhang, que nos enseñará una patada, "Swallow Dive". La segunda es el regreso del vagabundo que, para agradecernos, nos enseña un movimiento que nos permite evadir a nuestros adversarios. El movimiento se llama "Shadow Step" y nos permite dejarlo en desventaja para atacarlo por la espalda.

14 de Diciembre

El segundo día comienza igual que el primero. Esta vez, llevaremos cajas a la bodega 3. El mapa muestra dos caminos. Uno, el marcado con una línea recta, es el más fácil, pero el otro es un poco más rápido, siempre y cuando no nos choquemos con nada. Durante el turno de la tarde, un par de Mad Angels vendrán a molestar. Nos harán caer en una trampa en la que tendremos que enfrentar a nueve malvivientes. Al vencerlos, obtendremos la localización de su escondite, detrás de la bodega 17.

Al terminar el día, nos dirigiremos hacia la bodega 17, en el camino, nos encontraremos a Mark, que la está pasando muy mal. Los Mad Angels lo están golpeando sin asco. Es hora de darles una nueva muestra del poder Hazuki.

Mark nos agradece y nos cuenta que vino a Japón a buscar a su hermano menor, que probablemente fue asesinado por los Mad Angels. Al parecer, él sabía de un negocio de contrabando que los Angels tenían con un cartel de la mafia china, los Chi You Men. Al volver a casa, nos toparemos otra vez con el vagabundo. Esta vez aprenderemos un movimiento complementario, "Shadow Blade"



15 de Diciembre

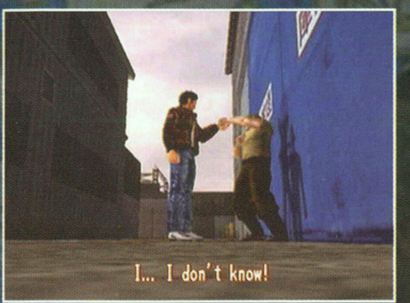
Hoy nos toca llevar cajas desde la bodega 8 hasta la 18. Durante el horario de almuerzo, Eri y Nozomi viene a visitarnos y nos toman 2 fotografías con Nozomi. Luego tendremos que elegir una. Lo mejor es elegir la menos romántica, pues la otra es para Nozomi. Ella ha decidido irse a Canadá a estudiar. Nos despedimos deseándole buena suerte. Si nos encontramos con Goro, nos dirá que los Mad Angels se reúnen durante la noche.



Al salir del trabajo, seremos sorprendidos por Charlie y 2 de sus amigos en motocicleta. Aquí comenzará un QTE en el que tendremos que alcanzar a Charlie para que no escape. En algunas oportunidades, se nos ofrecerán dos direcciones. Debemos elegir siempre la que eligió Charlie, de lo contrario lo perderemos y tendremos que comenzar el QTE desde el principio. Si logramos alcanzarlo, pasaremos a luchar en modo Free Battle con varios patoteros y al final con Charlie en persona. Le sacamos información muy interesante. Lan Di está en el puerto, esperando para zarpar hacia Hong Kong. Es hora de volver a casa y descansar.



16 de Diciembre



Otro duro día de trabajo. Las cajas de hoy están en la bodega 15 y hay que llevarlas hasta la bodega 18.

Para esto hay que atravesar todo el puerto, tratando de no chocar con nada. Si hacemos preguntas durante la hora del almuerzo, nos daremos cuenta de que los Mad Angels nos están buscando. Durante la tarde, encontraremos a Goro, golpeado y en el suelo. Uno de los Mad Angels nos llevará hasta una nueva trampa. Luego de otro sencillo QTE, uno de los castigados patoteros nos dirá que si seguimos investigando serán nuestros seres queridos los que pagarán el precio. Lo dormimos de un golpe y seguimos trabajando. Al final del día, Mark nos dirá que pronto tendrá lugar un "Long Zha". Este Long Zha es un gran negocio entre los Chi You Men y los Mad Angels. Si interrogamos a Mark de nuevo, él señalará a dos extranjeros, Tony y Smith, a quienes oyó hablar de la transacción.

17 de Diciembre

La labor de hoy es más compleja. Tendremos que llevar cajas desde la vieja bodega 8 hasta la nueva bodega 8. Una vez allí, llevaremos otras cajas desde esa bodega hasta la 18. Debemos tener cuidado de no mezclar las cajas.



A la hora del almuerzo nos enteramos que Mai y Goro han decidido casarse. Esta sí que es una noticia inesperada. Durante la tarde, nos cruzaremos con Tony y Smith. Al interrogarlos, intentarán huir. Los perseguiremos en un QTE. Al atrapar a uno de ellos, nos enteraremos que Terry, líder de los Mad Angels, es quien sabe todo acerca del Long Zha. Al terminar el día, Yada san nos da una carta que recibió de Gui Zhang. Los Mad Angels están buscándonos. Es hora de ver a Chen.

Allí nos enteramos de la razón tras la rivalidad de Chen y los Chi You Men. Mientras que Chen busca comerciar con antigüedades, los Chi You Men son contrabandistas. Si ganan el apoyo de los Mad Angels, controlarán las rutas comerciales entre Hong Kong y Yokosuka. Siguiendo los deseos de Chen, Ryo elige no involucrarse y vuelve a casa.

Esa noche, Ryo decide salir a tomar aire. Ine le pregunta por Nozomi. Aida está preocupada, pues Nozomi no ha vuelto a casa. Suena el teléfono. Es Chai. Tiene a Nozomi y promete hacerla llorar si no llegamos al puerto antes de las 3:00 a.m. No te molestes en ir a la parada de colectivos, los servicios terminan a medianoche. Lo mejor es ir a casa de Naoyuki, al lado de la de Yamagishi, en Sakura Park. Al llegar, veremos su moto en la puerta. Si le tocamos el timbre, nos prestará su moto. Aquí es donde le sacamos provecho a todas esas fichas que le pusimos al Hang-On. Tenemos dos minutos para llegar. Si no lo conseguimos, tendremos que intentarlo de nuevo. Lo importante es soltar el acelerador en las curvas y chocar lo menos posible contra los bordes. Al llegar al puerto. Nos enfrentaremos varias veces con los Mad Angels. Tras vencerlos, Terry libera a Nozomi con la condición de que nos enfrentemos a Gui Zhang y lo dejemos fuera de combate. Ryo acepta, con una condición: Terry debe llevarlo ante Lan Di. Ryo lleva a Nozomi a casa, sin duda, el momento más romántico del juego.

Despido y despedida

Nos encontramos con Tom en el puerto. Está de muy buen humor y promete invitarnos a almorzar. El que no está de buen humor es Yada san. Al enterarse de la batahola de anoche, decide despedir a Ryo, quien comprende y acepta la situación. Tom, a su vez, nos dice que ha decidido volver a New York. Pero antes nos enseña una patada, "Tornado Kick". Pronto la necesitaremos.



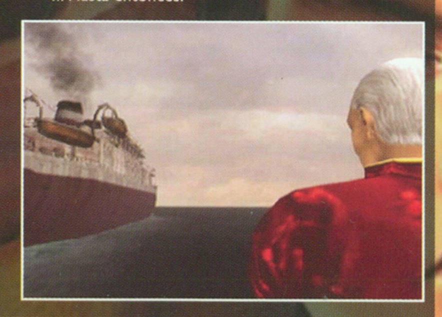
Por la noche, Terry nos llevará al lugar donde debemos sorprender a Gui Zhang. Ryo intenta convencer a Gui Zhang de que lo deje ganar, pero el orgullo puede más. Pelean hasta que ambos caen al piso. Allí, Terry intenta matarlos a ambos. Nos ponemos de pie con un QTE. Al perseguir a Terry, entraremos en una Free Battle un poco despareja: Ryo y Gui Zhang contra 70 Mad Angels. El último de ellos es un tipo inmenso y mucho más fuerte. Debemos pelear con inteligencia y conservar nuestra energía. Si nos vence, tendremos que volver a abollarle la cara a los otros 69. Luego de la batalla, Gui Zhang y Terry se enfrentarán. Intervendremos con un QTE para desarmar a Terry y emparejar las cosas. Una vez vencido, nos enteramos que ya es tarde. Lan Di ya va camino a Hong Kong. Ryo y a no tiene trabajo ni posibilidades de viajar. Pero Gui Zhang se ofrece a ayudarlo. Al volver a casa, Fuku san nos da una fotografía. Es Iwao, junto con otro hombre cuya identidad desconocemos. Al menos, por ahora.

Epílogo



Así llegamos al final de este capítulo. Ryo abandona su hogar y a sus seres queridos para vengar la muerte de Iwao. Una vez en el puerto, Chen demuestra un nuevo movimiento, "Swallow Flip". Justo en el momento en que Gui Zhang se prepara para acompañarte a Hong Kong, Chai hace su última aparición. Tras incapacitar a Gui Zhang, nos enfrentará. Chai es muy hábil y sus golpes son muy duros. Es casi imposible agarrarlo para hacerle una toma. Lo mejor es evadirlo hasta que sepamos que podemos golpearlo sin fallar, especialmente mientras está en el aire. Cuando parece que lo vencimos, Chai intenta robarnos el espejo. Con un QTE, le pondremos fin a sus ambiciones.

Tras vencer a Chai, Chen nos entrega los datos de una persona de confianza en Hong Kong. Así, confiados y soñando con Nozomi, finalmente abordamos el barco y zarpamos rumbo a Hong Kong. Este es el final del primer capítulo de esta apasionante historia, que continuará con Shenmue II. Hasta entonces.



FINAL FANTASY IX

Por Hernán Fernández

Hola, continuamos la saga de Zidane y sus amigos en esta espectacular novena entrega de los Final Fantasy. Les aclaro que esta guía no cubre los Quest alternativos, pero ya están encaminados a aparecer en algún futuro número con todos los detalles y secretos. Así que a juntar paciencia... Mientras esperamos a la décima parte y nos babeamos con lo que podría llegar a ser la película, guardemos un poco de baba para seguir disfrutando de esta maravillosa Fantasía Final que hoy nos tiene tan enchufados.

Lindblum Grand Castle



Vuelvan a la casa enfrente del Inn y acérquense a la máquina voladora de la izquierda, elijan volar al Theater District. Cuando lleguen van a ver otro ATE, salgan a la calle. Abajo, en donde hay pasto, van a encontrar 127 Gil, en una casa a la derecha van a encontrar un Ore, un Moogle Suit y un chabón les va a dar un Autograph. Vayan para la izquierda y entren en la primera puerta. Cuando Zidane esté esperando, va a aparecer otro ATE. Después de la charla agarren 68 Gil, 282 Gil y 97 Gil de tres cofres que hay por ahi. Suban la escalera de la izquierda y agarren un Mini-Burmecia de la cama. Salgan y después del ATE vayan para abajo, hablen con las chicas y vuelvan al transporte.

Vayan al Industrial District. Suban por la escalera, en la parte de abajo de la pantalla van a encontrar un Leather Wrist. Salgan por la calle del fondo. En la pantalla que sigue, entren en la casa de arriba de todo. En el primer piso van a encontrar una Mimic Card y un Steepled Hat. Vuelvan al transporte y ahora vayan al Lindblum Castle.

Salgan por abajo y llegarán a la entrada del castillo. Vuelvan a la habitación donde grabaron con el Moogle, a la derecha de la fuente. Después de que hablen con Steiner, graben y salgan a buscar a la princesa.

Bajen la escalera, hablen con el soldado de la derecha, después con el que está dormido a la izquierda y vuelvan a la habitación de la fuente. Traten de salir por abajo pero, como no los van a dejar, vuelvan y hablen de nuevo con el dormido.

Listo, ya están disfrazados, así que vuelvan y tomen el ascensor. Cuando lleguen, vayan a la izquierda y suban por la escalera. Arriba de todo van a encontrar a Garnet. En un momento van a usar un telescopio, tienen que encontrar seis lugares con interrogación, cuando lo hagan la escena va a continuar hasta que se escapen los animales del Festival de Caza.

Las reglas del juego son simples: van a tener que competir contra Freya y Vivi, a ver quién encuentra y





caza más de los animales salvajes que corren por las calles de Lindblum en doce minutos. El que más puntos obtenga va a ser el ganador.

Antes que nada graben, y vayan al transporte para que empiece el juego.

Theater District, salgan de la estación:

- Peleen contra la ardilla que da vueltas alrededor del viejo.
- Avancen unos pasos y esperen a que los ataque el pájaro.
- Sigan a la izquierda y esperen a un pájaro cerca de la puerta.
- Vuelvan al transporte y vayan al Industrial District

Industrial District:

- Salgan y peleen contra el bicho que está persiguiendo un gato.
- Vayan por la escalera del fondo y van a ser atacados por una ardilla.
- Sigan adelante y entren en el bar, otra ardilla los va a atacar.
- Arriba de todo peleen contra otra ardilla.
- Vuelvan al transporte y vayan al Business District.

Business District:

- Apenas salgan van a ver un pájaro que se lleva a un animal, esperen un segundo y vayan hacia arriba, el pájaro los va a atacar.
- Sigan por la calle y una ardilla va a saltar de la derecha.
- Salgan por el fondo y ataquen a un animal a la izquierda.
- Vayan para el fondo a la izquierda y peleen contra otro de esos perros.
- Vuelvan a la pantalla anterior y maten al perro que persigue a Vivi.
- Por último, salgan por arriba a la derecha y peleen contra el bicho enorme contra el que está luchando Freya.

El premio de ganar el Festival: 5000 Gil y un Master Hunter, Regent Cid los invita a comer, pero en la mitad de la comida caen todos dormidos salvo Garnet y Steiner. Ella puso algo para dormir en la comida y ahora se las pira. Ahora se va a unir Freya al grupo.

En cuanto tengan el control de Zidane vayan hacia abajo, hasta llegar al ascensor. Ahí elijan Base Level y ya debajo de todo usen el tren de la izquierda. Al llegar, compren algunos objetos, graben y rájense.

De nuevo están en el World Map, ahora podrían ir, si quieren, al Chocobo Forest. Está hacia el este, pasando un puentecito.

Mas allá del Chocobo Forest hay unas puertas (South Gate), donde van a encontrar un Ether, un Moccha Coffee y, si toman un poco de agua, se les van a restaurar todos los HP y MP.

Yendo hacia el Oeste van a encontrar un bosque con una forma rara.

Qu's Marsh

Acá van a encontrar al Moogle que les daba clases y a su alumno. Si quieren, pueden pedirle que les recuerde algo de lo que les explicó antes. Sigan hacia arriba y van a encontrar a Quina. Anda quejándose de que anda hambriento/a. En la parte de arriba de esta pantalla van a poder atrapar una rana, dénsela y Quina se va a unir al grupo.

Cuando se vayan, Quina va a querer capturar algunas ranas. Déjenla y van a pasar a un minijuego en el que tienen que atrapar la mayor cantidad de ranas posibles. Cuantas más capturen, más poderoso va a ser el ataque Frog Drop. Vayan hacia el sur y salgan del Qu´s Marsh.



Gizamaluke's Grotto

El Gizamaluke´s Grotto está al norte, para ubicarlo sigan a esas enormes raíces que salen del piso. El lugar parece que ya fue atacado, los guardias de la puerta yacen muertos a los lados. Entren, a la derecha van a encontrar a un guardia todavía con vida. Les va a dar el Gizamaluke Bell y la va a palmar. Salgan por la puerta usando la campana que les acaba de dar. Van a llegar a un patio lleno de magos negros. Mátenlos, hasta que encuentren otra Gizamaluke Bell.

Usen la campana en la puerta de la derecha, recorran el pasillo, cuando bajen a la izquierda agarren un Magus Hat. Cuando lleguen al centro del lugar van a ver una escena con un Moogle, su esposa se quedó atrapada debajo de la campana. El Moogle le va a pedir a Vivi la Kupo Nut, pónganle que sí y la mujer va a hacer volar la campana con tal de comerse esa nuez. Agarren otra Gizamaluke Bell abajo de la campana grande.





Usen la campanita en la puerta de la derecha, ahí van a encontrar a los Moogles de antes, usen una Tent y graben. Hablen con el Moogle de la izquierda y respóndanle que sí. Cuando traten de salir de la habitación, este Moogle les va a dar la Holy Bell. Salgan y usen la campana en la puerta de la izquierda. Van a encontrar otro guardia herido y a...

Crazy Gizamaluke

No se sabe qué se fumó el maestro Gisamaluke, pero está reloco. Es realmente muy pesado. Pongan a Quina atrás y úsenlo/a para curar a los demás. Que Freya haga siempre el Jump, que Zidane ataque físicamente todo lo que pueda y que Vivi tire Fire y ayude a Quina a mantener a los demás sanos. Con suerte y una buena organización se lo puede vencer.

South Gate

Ahora van a pasar a manejar a Steiner y a la princesa Garnet. Vayan a la puerta y hablen con los guardias. Una vez adentro hablen con todos, traten de ir por el pasillo de la derecha. Un guardia los va a llamar y les va a dar el Gate Pass. Métanse en el pasillo ése y Dagger va a salir de la bolsa.

En el nuevo lugar donde están pueden agarrar una Potion a la izquierda, en el negocio de la derecha compren los ítems que necesiten y graben en el Moogle de la izquierda. Ahora sí, suban al tren mostrándole el Gate Pass al chabón de arriba y siéntense en algún lugar para que comience el viaje.







Burmecian Kingdom

Ahora van a volver con el grupo de Zidane en el World Map. Vayan derecho hacia el norte, hasta llegar a Bermucia. Nada más entrar, busquen en un carro volcado el Cancer Coin. Sigan derecho hacia el fondo, van a pelear contra dos Magos Negros enfrente a la casa derruída. Pichulais. Entren en la puerta de la izquierda, acá a la izquierda van a encontrar una Potion y a la derecha un Soft. Salgan de la casa y suban por la escalera de la derecha. En la nueva habitación busquen un Soft debajo de la escalera. El cofre de arriba es un monstruo, es un bicho con forma de cofre que invoca a otros bichos, es una buena oportunidad para subir un par de niveles, dedíquense a matar todos los bichos que salgan y cuando se cansen, maten al cofre. Salgan hacia la izquierda, van a llegar a una puerta que todavía no se puede abrir, sigan hacia la izquierda. Cuando quieran cruzar, un pedazo del piso se va a caer, dejando acceso al cofre de abajo que no se podía agarrar. Deshagan el camino si quieren pelear contra otro cofre-monstruo. Salgan hacia la derecha, crucen la habitación y salgan al balcón.



Hablen con el soldado de la derecha y les va a decir que busquen una Protection Bell debajo de la cama. También a la izquierda van a encontrar un Ether. Ahora vuelvan y usen la campana para abrir la puerta cerrada de arriba que no se podía abrir. Después de la escena suban las escaleras y entren en la puerta de la planta baja para ver otra escena. Fuera de la casa suban por la escalera de la derecha y entren por la puerta de la izquierda. Agarren de los cofres una Tent, un Phoenix Down y del otro lado otro cofre-monstruo. Salgan por arriba y entren en la puerta de la izquierda. Agarren la Mythril Spear para Freya, salgan y entren por la puerta de la derecha. Antes que nada, busquen en el fondo de la habitación un Lightning Staff para Vivi, después cómprenle todo lo que le sirva al Moogle en el Mogshop. Cuando ya estén listos, graben y suban hasta el palacio.





Una vez arriba, cuando se les pregunte, respondan primero con la de arriba y después con la segunda. Freya va a entrar al palacio y les va a decir que entren. Después de unas cuantas escenas en las que se ve que la Reina Brahne es la responsable de todo esto, van a tener que pelear contra...

Beatrix

Esta Boss es tan fuerte que es imposible que le ganen. Lo que queremos decir es que, como parte de la historia, por más que ganen, van a perder... ¿se entendió? Ataquen todo lo que puedan con Zidane y Freya, usen a Quina y a Vivi para curar a los otros y, cuando puedan, que ataquen también. Cada ataque de Beatrix hace de 150 a 200 puntos de daño, así que van a necesitar usar unos cuantos Potion para sobrevivir y algún que otro Phoenix Down. Ya casi al final de la batalla va a empezar a usar unos ataques terribles con la espada, que sacan más de 600 HP. En ese momento los personajes van a empezar a desfallecer y, seguramente, para cuando le ganen van a quedar uno o dos en pie nada más.

South Gate

Bueno, ya largamos con el segundo disco. Cuando bajen del transporte vayan a la derecha a la zona de descanso. Agarren un Phoenix Down de la izquierda, compren equipo y graben. Después salgan hacia la izquierda. Después de la escena vuelvan a entrar a la zona de descanso. Hablen con Cinna y Marcus, luego hablen con Steiner y vayan al tren. En medio del recorrido el tren se detiene y...



Black Waltz Nº3

Parece que es fuerte el muñeco éste... ¡después de todas las que se comió viene por más! Usen a Garnet para curar, a Steiner y Marcus como artillería pesada. Como ya está bastante frito, no resulta para nada difícil.



Una vez en la estación pueden aprovisionarse de Potions y demás cosas en un negocio a la derecha. Salgan por el norte y después por el camino de la derecha. Crucen el puente y del otro lado vayan por la escalerita hacia abajo y agarren 1610 Gil. Salgan hacia la derecha y en la que sigue pasen por el arco de la derecha.

De nuevo en el World Map, sigan derecho por el único lugar por el que se puede ir y van a llegar a Treno.

Treno

En esta parte que viene hay una seguidilla de ATE´s. Tienen que mirar el ATE titulado Predicament para poder obtener el Muscle Belt más adelante.

Cuando ya controlen a Steiner salgan por la izquierda, pasen la casa con el techo rojo y agarren la Mythril Dagger al fondo. Vuelvan para atrás y bajen por la escalera de la casa con techo rojo. Salgan por abajo de la pantalla para ver otro ATE.

El edificio grande que van a cruzar es el estadio para los juegos de cartas. El tipo de la puerta les va a explicar las reglas por si todavía no las conocían. Sigan hacia el fondo, van a ver otro ATE y vuelvan dos pantallas. Ahora vayan para arriba, sigan hasta entrar en la casa de arriba de todo. Ahí le van a poder dar a Queen Stella las monedas que fueron encontrando con los signos zodiacales.

Volviendo para abajo, van a pasar por una gran casa a la izquierda. Adentro van a encontrar un Synth Shop,



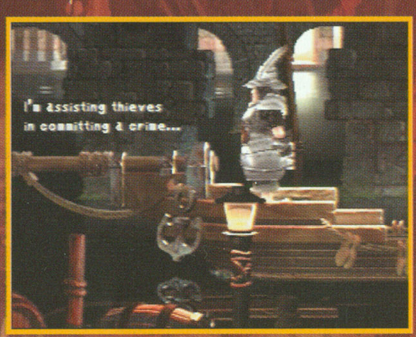


entren y fíjense qué se puede fabricar. Ahora vayan, deshagan el camino hacia abajo y pasen el Card Stadium. En la que viene arriba van a encontrar una puerta donde pueden comprar más armas y equipo. Salgan del Shop, si cruzan por adentro de la torre que está un poco más abajo, va a aparecer un Moogle. Graben y sigan para arriba.

La mansión esa es la casa de remates, adentro van a encontrar a Garnet. Si quieren pueden entrar a la casa de remates y tratar de comprar algo. Cuando terminen, salgan y vayan hacia la derecha. Crucen por la torre más chica, la del Moogle, y salgan por abajo. Bajen por la escalera, compren algo si necesitan, agarren una Yeti Card a la izquierda, 1 Gil a la derecha y atrás del puestito el Taurus Coin. Suban de nuevo y entren en el Inn de la izquierda, abajo van a encontrar a Marcus. Hablen con él y respondanle que están listos. Vayan hacia abajo y hablen con Baku.

Después de la escena, salgan del Inn y sigan hacia abajo, hasta llegar al lugar donde empezaron en Treno. Salgan por la izquierda, en la que sigue también sigan a la izquierda y entren en la torre grande al final del pasillo. Corran arriba y van a recibir el Supersoft para curar a Blank.

Después de la escena, entren por el agujero a un lado del profesor Tot.



Gargan Roo

El Gargan Roo es una antigua ruta de viaje entre Treno y Alexandria. Salgan por la izquierda y activen la palanca. En el cofre de la derecha van a encontrar un Chain Plate y en el de la derecha un Phoenix Down.

Vuelvan a la habitación anterior y salgan hacia la derecha. En la que sigue, salgan por el fondo y tiren de la cadena triangular, van a ver pasar un medio de transporte medio raro y feo.

Vuelvan a la sala circular y graben, después salgan de nuevo a la derecha y a la izquierda van a encontrar una palanca, úsenla.



Pero un poco más adelante el bicho se va a detener, un bicho más grande todavía está impidiendo el paso. Así que a limpiar el camino se ha dicho.

Larvalava

Gusano feo y venenoso encima... Usen la de siempre, Garnet que se dedique a curar, tanto el veneno como HP y Steiner y Marcus que sacudan. Para curar el veneno pueden usar el Antidote o el poder Heal de Garnet si ya lo aprendió. Cuando ya haya recibido suficiente paliza, el larvalava, o como sea que le llamen, se las va a pirar.

Después de la pelea y cuando ya lleguen a Alexandria, van a caer en una trampa.

Ahora van a estar al mando de Zidane y su grupo en el World Map. Vayan en diagonal hacia abajo a la izquierda y van a llegar hasta Cleyra... sí, el tornado ése enorme que está girando ahí.

Alexandria Basement



Ahora le toca el turno a Steiner. Van a estar atrapados en una jaula colgada a muchos metros de altura. Para escapar, balancéense hacia los lados -al principio con movimientos cortos- y para moverse más rápido aprieten en la dirección en la que se mueve la jaula, más o menos cuando pase por la mitad de la pantalla.

Tarde o temprano, y si lo hacen bien, se van a estrellar contra un lado. Suban por la escalera de la izquierda. Van a tener que pelear contra unas guardias, éste es buen momento para subir unos niveles por la cantidad de experiencia que dan. Una vez arriba salgan por la izquierda, ahí se van a encontrar con Zidane y el resto del grupo.

A partir de ahora, van a tener 30 minutos para tratar de hacer algo para salvar a la princesa antes de que llegue la reina en su nave. Una vez vuelvan a tener el control de Zidane, salgan por abajo de la pantalla. Sigan por el camino y después hacia arriba hasta entrar en el castillo. Suban por las escaleras y salgan por el sur. Suban de nuevo por estas escaleras donde encontraron por primera vez a Dagger y salgan por la puerta del fondo. Sigan derecho y también salgan por el fondo.

Van a llegar a la habitación de Dagger, ahí acérquense a la lámpara rosa del fondo y muévanla. El hogar se va a abrir, permitiéndoles entrar a una salida secreta. En esa habitación agarren un Ice Brand y una Tent de los cofres, pasen al otro lado y bajen por la escalera circular. Bajen hasta llegar a un piso redondo y salgan por la puerta del norte.

Zorn y Thorn

Ahora les tocó el turno de comer bofe a los dos payasos ésos que siempre aparecen. Sólo dénle con todo a uno, cuando éste la palme, los dos van a escapar. El único ataque fuerte que tienen es el Comet, que saca más de 200 HP a todos los personajes, pero solamente van a poder usarlo un par de veces como mucho.

En el fondo van a encontrar a la princesa casi muerta o eso parece. Después del ATE vayan con el Moogle, usen una Tent si la necesitan y graben.

Ahora deshagan todo el camino por la escalera en espiral hasta la habitación de Dagger. ¡Opa! Otra vez van a tener que pelear contra Beatrix.

Beatrix

Una de las típicas peleas contra Beatrix. Dénle con todo mientras reviven y curan a los demás. Traten de que Zidane pegue siempre por la pulenta de sus golpes. Con los otros curen, revivan y cuando puedan aplíquenle unos buenos golpes. Cuando esté a punto de perder, se va a curar algunos puntos, y cuando pierda va a usar un tremendo poder que va a dejar a todos los personajes en 1 HP, sin importar cuántos tuviera y va a ¿ganar? la batalla.

Después de la escena en que Beatrix reconsidera su postura, va a unir fuerzas con Freya para que los demás puedan escapar.

Bandersnatch

Este perrito sobredimensionado y lenguetón es muy, pero muy fácil de derrotar con Beatrix, solamente usen Shock -la magia más poderosa que tiene- y listo el pollo.

Cuando lo venzan, van a volver a Zidane. Bajen por la escalera y van a pelear contra tres Magos Negros. Más abajo van a pelear ahora contra dos de esos Bandersnatchs. Sólo péguenles duro y usen a Dagger para curar o despertar a cualquiera que resulte dormido. El poder Armor Break de Steiner resulta muy útil.

Más abajo Steiner se va a separar del grupo para volver y ayudar a Beatrix y Freya. Apenas se las tome va a caer otro de esos Bandersnatch.

Después van a volver con Beatrix y Freya, que están rodeados por esos bichos. Cuando termine la pelea va a llegar Steiner y habrá otro combate más.

De nuevo con Zidane, entren donde grabaron antes y graben de nuevo. Sigan hacia abajo y van a llegar al lugar donde Dagger y Steiner fueron atrapados y van a caer de nuevo en la trampa, pero no hay problema.

Van a llegar de nuevo hasta el transporte ése del bicho enorme que parece una hormiga. Lamentablemente, van a tener que volver a limpiar el túnel.



Ralvuimago

Gusano enorme y feo. Pero es mucho más fácil de lo que parece. Usen a Vivi para tirar Fire, a Zidane para pegar y a Dagger para curar. Cada vez que un ataque físico le pegue al gusano, se va a enroscar y si algún personaje le pega cuando está así, va a responder con algún poderoso hechizo. Así que cuando esté así defiendan o curen. Un ataque mágico resulta casi inútil cuando está en esa posición, así que no lo hagan.



Después de la pelea viene una larga escena en la que son perseguidos por otro de esos bichos y se terminan estrellando mas allá de Treno. También se ve a la Reina contratando a dos chabones con pinta de pesados para capturar al grupo.

Pinnacle Rocks

Cuando vuelvan a controlar al grupo, graben. Más abajo en la pantalla van a encontrar un Mythril Vest. En el agua y en esta misma pantalla van a encontrar al primer Ramuh. Salgan por la izquierda, justo enfrente al cofre está el segundo Ramuh. Del cofre agarren un The Ogre. Salgan por arriba y van a encontrar al tercer Ramuh, vuelvan a la pantalla anterior, suban por el tronco verde y sigan hacia abajo. En la pantalla siguiente va a estar el cuarto Ramuh. Vuelvan a la pantalla anterior y crucen por el puente. Desde ese borde van a poder saltar hasta el cofre, agarren un Mythril Armlet. Vuelvan a la pantalla donde grabaron y salgan por arriba, donde originalmente encontraron a Ramuh... el quinto. Vuelvan a la pantalla del puente, crúcenlo y salgan por la izquierda.

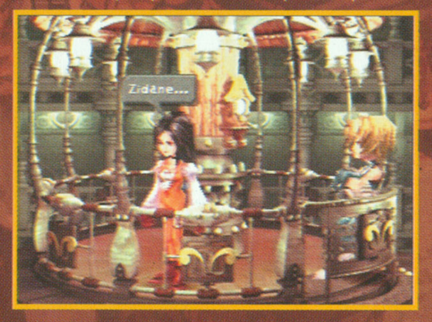
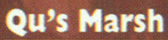


Van a encontrarse de nuevo con Ramuh y les va a pedir que le cuenten la historia en orden cronológico y solo usando 4 de las 5 respuestas. En nuestro caso: Beginning, Cooperation, Silence y Hero... van a recibir un Peridot con el que Dagger va a poder invocar a Ramuh.

Sigan adelante, van a ver una muy buena escena en que la reina Brahne está atacando Lindblum y mandando sus magos negros directamente adentro del castillo, para finalmente destruir casi todo invocando a un poderoso monstruo que absorbe hasta a los magos negros.

Lindblum

Van llegar a las puertas de Lindblum, salgan por arriba. Las calles están destruídas y el humo se eleva por todas parte. En el primer piso de la casa de la izquierda van a poder grabar. Salgan de nuevo a la calle y vayan hacia el fondo. En la nueva pantalla agarren la Lindblum Card del pasillo derruido de arriba. Entren en la casa de arriba y en el primer piso encuentren un Ether y un Phoenix Pinion. Ya afuera de la casa, salgan por la derecha y van a llegar a encontrarse con el Regent Cid, que les va a dar 3000 Gil. Cuando vuelvan a controlar a Zidane, busquen por la zona cosas para comprar, la mujer del fondo es la que vende Potions y esas cosas, a la derecha el que vende armas y armaduras y a la izquierda el que fabrica otras armas a partir de unas más débiles. Acá, háganle una nueva arma a Zidane, vuelvan a la entrada de Lindblum y entren en la estación a la derecha.

Usen la nave de la derecha y vayan hasta el Theather District. Salgan de la estación y entren en la casa de la derecha. Van a encontrar un Ore, salgan y bajen por las escaleras de la izquierda de la pantalla. Van a llegar al antiguo cuartel Tantalus, adentro van a encontrar 340 Gil, 262 Gil y 993 Gil en cofres. Vuelvan a la estación y vayan de nuevo al Business District. Vuelvan hasta la fuente de arriba de todo a la derecha y hablen con el chabón que los está esperando.

Después de un ATE van a volver al castillo y a reencontrarse con el Regent Cid. Éste les va a dar el World Map y después de otro ATE van a arribar a la salida de Lindblum, compren lo que necesiten al tipo que está ahí, graben y cuando estén listos salgan.

Van a estar de vuelta en el World Map, vayan derecho hacia el norte hasta llegar al Qu´s Marsh.

Qu's Marsh

Sigan derecho hacia arriba hasta encontrar a Quina y se les va a unir al grupo. Vayan hacia arriba hasta donde está la casa de Quina y salgan por la derecha. Quina va a encontrar la entrada a los túneles guiándose por el olor de las ranas.



Fossil Roo

Cuando bajen las escaleras y avancen un poco, un enorme carro los va a perseguir. Escapen a través de las hachas que cuelgan. Si el carro los llega a alcanzar sólo usen el Fire de Vivi y la va a palmar. Bueno, en realidad no la palma, solamente lo retrasan un poco, así que corran hasta que el carro pierda el control y se caiga por un agujero del puente.

Se van a encontrar con una flaca llamada Lani, enviada por Brahne para encontrar a la princesa.

Lani

Una piba bastante pesadita, no como Beatrix, pero casi. Usen a Zidane en el principio de la batalla para robarle la Gladius y la Coral Sword a Lani, y con los demás péguenle y curen. En cuanto crean que ya es suficiente de robar, dénle duro con Zidane, que ya debe estar haciendo más de 900 puntos de daño por golpe.



Bajen por la escalera, en la pantalla siguiente agarren la flor de la izquierda. Párense en medio del túnel y usen la flor para atraer al bicho. Cuando se bajen del mismo, salgan por arriba a la derecha y hablen con el Cazador de Tesoros. Les va a explicar cómo es el asunto de las palancas. Bajen la escalera, compren lo que necesiten en el MogShop y graben. Salgan por abajo a la derecha, agarren una flor y llamen al bicho. Cuando se bajen, salgan por el fondo y agarren un Fairy Earrings del cofre. Vuelvan, agarren otra flor y llamen de nuevo al bicho.

Cuando lleguen, salgan por arriba de donde está el cazador de tesoros. Llamen a otro bicho y cuando lleguen salgan por la derecha y activen la palanca. Vuelvan y viajen de nuevo. Cuando lleguen, salgan por



la derecha hasta encontrar una palanca, úsenla y vuelvan. Ahora salgan por arriba, agarren el Ether y vuelvan a llamar al bicho.

Cuando lleguen activen de nuevo la palanca y hagan otro viajecito. Salgan, hablen con el cazador de tesoros y sigan por abajo a la derecha. Viajen de nuevo en bicho van a llegar a una nueva parte. Hablen con este otro cazador de tesoros y van a poder comprarle algo de equipo. Suban la escalera y activen la palanca. Entren por el pasillo a la derecha y llamen al bicho. Cuando lleguen sigan hacia la derecha y agarren la Lamia´s Tiara. Vuelvan y llamen al bicho. Cuando bajen, activen de nuevo la palanca de la izquierda y vuelvan a llamar al bicho.

Cuando bajen vayan hacia la derecha, van a encontrar una pared cubierta por una enredadera. Cuélguense de ella y vayan hasta la derecha. Un chorro de agua los va a tirar, cuando salgan del agua vuelvan a subir por la enredadera y entren en una caverna a la derecha.

Hablen con el tipo y les va a pedir una poción a cambio de dejarlos a ustedes buscar algún tesoro en el lugar. Pónganle "Sure" y busquen cerca del lugar donde estaba el tipo antes, van a encontrar una Hi-Potion y del lado derecho hay también un Ore. Si golpean la pared de la derecha van a encontrar un Moogle atrapado. Cuando lo suelten, van a poder comprarle algo y grabar. En el piso inferior van a encontrar también un Ore. (Nota: estas son las cosas que yo encontré, es posible que hubiera algo más). Cuando ya estén listos hablen con el tipo y salgan hacia la derecha.

En la nueva pantalla vayan a la izquierda y agarren un Survival Vest. Vuelvan hasta la enredadera y vayan hasta arriba a la izquierda, activen la palanca y salgan por debajo de todo a la derecha. Ahora llamen al bicho ¡por ULTIMA vez!



e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
LOS ULTIMOS JUEGOS PARA LA PS2
TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE) CAPITAL FEDERAL
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20hs.
TELEFONO 4865-8178
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.


WWW.POWERARGENTINA.COM
POWER
GAME
VENTAS UNICAMENTE
POR MAYOR
TELEFONO
(011)4867-4277

Outer Continent

Lo que primero llama la atención a Zidane y sus amigos es la ausencia de mist en este lugar. Tienen que llegar hasta Conde Petie, es la construcción que se encuentra sobre un puente. Para llegar hasta ahí, pasen por debajo del puente y vayan hacia la derecha hasta subir a la meseta.

Conde Petie



Van a ser recibidos por un grupo de enanos verduscos. Después de que cada uno se vaya para su lado, examinen arriba a la izquierda y van a encontrar 2700 Gil. Recorran la ciudad hablando con la gente y van a ver unos cuantos ATEs. Hablen con Vivi cuando lo encuentren en el puente, síganlo a la derecha y abajo hasta el Item Shop. Después de la escena en que todos corren al Black Mage, pueden salir al World Map o terminar de recorrer la ciudad y hacer algunas compras. En el Item Shop van a encontrar un Moogle donde grabar.

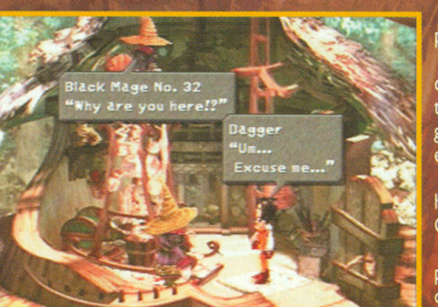
Cuando ya estén listos salgan de la ciudad.

Outer Continent

Este es buen momento para recorrer el mundo juntando experiencia. En caso de que necesiten curarse vuelvan a Conde Petie y duerman en el Inn por 100 Gil. Cuando ya hayan juntado la suficiente experiencia bajen de la meseta y vayan al sudeste hasta meterse en un denso bosque. Sigan por ahí hasta llegar a una parte en que el bosque es más alto y oscuro.

Black Mage Village

Van a llegar a un camino que se divide en dos con un cartel en medio. Miren el cartel y mándense por el que diga "... no owls". Aparentemente van a volver a la misma pantalla, pero no importa, sigan siempre por el que diga eso. Cada vez que pasen de pantalla, un búho se va a volar. Más adelante van a ver que un Black Mage escapa por el camino contrario, síganlo y van a encontrar el Mage Village.



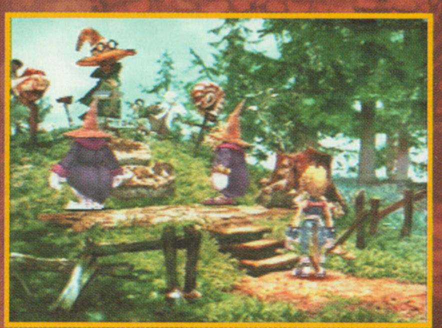
Lo más raro al llegar es que los Black Mages huyen despavoridos al verlos y ¡hablan! Después de que se vayan los Mages, el resto del grupo los van a seguir y de nuevo van a quedar solos con Zidane.

Bueno, de nuevo van a tener que recorrer un pueblo.

La casa a la izquierda de donde llegaron es un negocio de venta de armas. Afuera del negocio van a encontrar un Elixir. Saliendo por arriba a la derecha van a llegar hasta un molino donde hay un Moogle. Graben y entren en el molino.

Adentro está Quina queriendo manducarse un huevo de Chocobo. Agarren a la izquierda unos Gysahl Greens. Salgan y vuelvan a la entrada del pueblo.

Vayan por donde se fue Vivi corriendo. Entren en la primera casa que es un Item Shop. Salgan por la puerta de la derecha, crucen el puente y van a entrar en un



Inn. Los Black Mages que están adentro no los van a dejar dormir, pero si entran en la pieza y buscan a la derecha van a encontrar el Virgo.

Salgan y sigan hacia la derecha hasta la casa siguiente donde van a encontrar a la princesa. El lugar es un Synthesis Shop, así que vean qué pueden hacer ahí. Busquen en la parte de arriba de la casa y van a encontrar 2000 Gil. Suban la escalera y en los techos van a encontrar 843 Gil. Salgan del Shop y sigan hacia la izquierda, van a ver pasar corriendo a Vivi. Sigan a la izquierda y hablen con los Mages.

Vuelvan a la derecha hasta el Inn donde está Vivi. Cuando caiga todo el resto del grupo y Dagger proponga dormir, acepten. En mitad de la noche Dagger va a ver que Vivi se raja y van a ver toda una escena en que Zidane cuenta su pasado a Dagger, tratando de explicarle los sentimientos de Vivi.

A la mañana van a tener que viajar de nuevo a Conde Petie.

Conde Petie



Para volver, salgan del bosque y suban de nuevo por la meseta. Una vez en la ciudad van a tener que cruzar por donde dos enanos no los dejan pasar. Hablen con ellos y vayan para el otro lado del pueblo. Cuando vean a un viejo vestido como manosanta hablen con él, les va a explicar que para poder pasar Zidane y Dagger tienen que contraer matrimonio...

Después de la ceremonia nupcial aconséjenles a Vivi y a Quina que se casen ellos ahora con al segunda opción. Después de la segunda boda van a ver pasar por primera vez a Eiko, que huye de los guardias. Cuando Vivi y Quina se les vuelvan a unir pueden seguir adelante.

Mountain Path

En una escena van a encontrarse con Eiko, y después de la charla se les va a unir en reemplazo de Quina que se fue corriendo a comerse un Moogle.

Cuando ya tengan el control suban por la izquierda al piso de arriba y escalen por le enredadera. Del cofre agarren un Remedy, sigan hacia la derecha y agarren la Blue Stone. Vuelvan hacia la izquierda y bajen por la enredadera. Pasen a la pantalla de la derecha, suban por la raíz, vuelvan a la pantalla anterior por arriba y agarren una Tent del cofre. Antes de dejar este lugar agarren la Red Stone y bajen de nuevo por la raíz.

Sigan por la derecha, más adelante van a encontrar a dos Moogles. Stiltzkin les va a vender algunas cosas interesantes por poca plata. Graben en el otro Moogle y usen una Tent si la necesitan.

Vayan a la izquierda y suban por la escalera. Avancen, más adelante van a tener que pelear contra...

Hell Giant

A pesar de ser muy grande, no es un oponente muy duro. Traten de robarle la Fairy Flute con Zidane -algo muy difícil-, mientras Dagger invoca a Ramuh, Vivi usa Bio u otro hechizo poderoso y Eiko cura y ataca. Si logran robarle la Flute al gigante, hagan que Zidane imponga respeto con sus, a esta altura, tremendos golpes.

Luego de la pelea agarren la Yellow Stone y vayan hacia la derecha. Después por la rama de abajo, agarren el Ether y la Green Stone. Vuelvan todo el camino hacia la izquierda hasta llegar a los dos Moogles y ahora sigan hacia la derecha. Acérquense a la roca de la derecha y pongan las cuatro piedras ahí. Van a recibir la Moonstone.

Vuelvan de nuevo por todo el camino de la escalera y las pantallas hacia la izquierda hasta llegar donde encontraron la piedra amarilla. Sigan hacia la derecha y ahora agarren por la rama de arriba. Van a salir al World Map. Sigan derecho hacia donde miran cuando salen y van a llegar al pueblo de Eiko.



Madain Sari

En cuanto entren, el grupo se va a separar de nuevo. Examinen la fuente y van a encontrar el Libra. Salgan por arriba, después de un ATE van a encontrar el camino cerrado por un Moogle. Van a ver a Quina tirarse al agua.



Vuelvan a la pantalla anterior, otro ATE en el que Eiko decide qué cocinar para conquistar a Zidane. Salgan por la derecha, después de hablar con Vivi traten de entrar a la casa y Morrison no los va a dejar. Síganlo, en cuanto pasen de pantalla, otro ATE. Otra vez en la cocina de Eiko, van a tener que poner la cantidad de gente que hay para comer, 11. Después van a tener que decidir si poner un Oglop en la comida. Elijan que no con la segunda opción. Otro Moogle va a pedir ayuda para sacar un pez muy grande, elijan ayudarlo con la segunda opción.

Van a volver a controlar a Zidane, agarren una Tent del cofre sobre el que estaba sentada Dagger. Sigan hacia arriba persiguiendo a Morrison. Por suerte puede sacar volando a Moco (¿?) el Moogle que cuidaba la entrada a la cueva. Vuelvan a la pantalla de la fuente y agarren para abajo, hablen con Dagger. Vuelvan con ella a ver al Moogle de la cueva.

Van a entrar a ver el Eidolon Wall. Después de la escena, otro ATE. De nuevo con Zidane vayan todo a la izquierda hasta donde está Vivi y entren a la casa. Luego de la comida agarren un Ore y un Phoenix Pinion de los cofres, después agarren el Pot de la mesa y salgan por la izquierda. Dénle el Pot a Eiko, agarren de la mesa un Kirman Coffee, hablen con Eiko y vuelvan al comedor. Cuando traten de salir, Morrison va a aparecer y les va a ofrecer dormir. A la mañana siguiente Eiko se va a unir al grupo para viajar hasta el Lifa Tree.

Van a volver a tener el control ya en el World Map. Graben y vayan hacia el sur, entren de nuevo en el Mountain Path. Bajen tres pantallas hasta donde encontraron la Yellow Stone y ahora salgan por arriba a la izquierda.

Otra vez en el World Map. Vayan hacia el sudoeste hasta el enorme árbol.



Iifa, the Ancient Tree of Life

La entrada al árbol está sellada por un hechizo, solamente Eiko puede abrirlo. Así que díganle a ella que lo haga. Cuando Eiko rompa el sello van a recibir un Ruby de premio. Vayan al fondo y avancen varias pantallas hasta llegar a un Moogle. Graben y sigan adelante. Cuando lleguen a la cosa circular elijan "...stand..." para que Zidane se pare encima. Todos van a bajar por el ascensor.

Una vez abajo sigan por el tronco, van a pelear con bastantes muertos vivientes. Ahora los hechizos de curación resultan útiles. Tírenselos a esos "Undead" y en vez de curarlos los van a herir.

Siguiendo por el tronco en la segunda pantalla van a encontrar a la derecha una palanca que va a dejar caer un cofre con un Phoenix Down adentro. Sigan bajando, en la pantalla siguiente a la derecha van a encontrar un cofre con un Ether. Un poco más abajo agarren por la rama de la izquierda, van a encontrar dos cofres, en uno hay un Lamia´s Flute y en el otro un Remedy. Sigan para abajo hasta llegar a un enorme lugar.

Cuando estén en la hoja van a ser atacados por dos Zombies. Después de la pelea hablen con Vivi, y enseguida van a ser atacados por un Dracozombie. Acuérdense que lo hechizos de curación hacen estragos con los muertos vivientes.

Una vez debajo de todo, bajen por las dos escaleras y agarren un Elixir de un cofre. Cuando examinen la parte de la izquierda del lugar, Eiko va a llamar a Zidane y cuando tiemble todo y Dagger se caiga corran con ella.

Soulcage

Aunque es muy grandote no se asusten tanto. Ni se les ocurra usar algún hechizo de fuego contra este muñeco, el contraataque resulta devastador para todo el grupo. Así que hagan que Vivi use su Bio, Eiko que cure, que Dagger invoque a Ramuh y que Zidane se dedique a robarle, con suerte van a poder conseguir el Oak Staff, el Brigandine y el Magician Cloak. Una vez que Zidane haya conseguido esto, que empiece a atacar. Listo el pollo.

Después de la muerte del Soulcage abandonen el lugar y vuelvan a Madain Sari atravesando el Mountain Path hacia el noreste.

Madain Sari

Cuando lleguen un grupo de Moogles se va a llevar a Eiko, equípense bien como para una batalla y síganla.

Vayan todo a la izquierda hasta la cocina y entren por la puerta que está bajando las escaleras. Después de toda la cháchara agarren un Survival Vest de un cofre y un Phoenix Down de otro.

Vayan todo a la derecha hasta llegar al Eidolon Wall. Justo antes de entrar, el Moogle que está en la puerta les puede curar los HP perdidos y les restaura todos los MP. Elijan Peek Inside y van a poder echar un vistazo adentro. Cuando salgan un Moogle les va a dar un Exploda y un Elixir.

Ahora va a venir una pelea bastante dura. Equipen a Zidane con la Habilidad Counter para contraatacar, con el Man Eater para hacer un poco más de daño y con el Auto-Potion para mantener los HP altos sin perder un turno usándolo.

Cuando estén listos hablen con Morrison y elijan "Go save her". Entren en la caverna y, aunque es Lani quien atrapó a Eiko, no van a tener que pelear con ella. El chabón de pelo rojo va a aparecer y va a echarla para pelear él en un mano a mano con Zidane.



Scarlet Hair

Este enemigo en apariencia difícil no lo es tanto, en mi caso tuve la suerte de caer en Trance con Zidane y usar un Solution 9 y dos golpes para mandarlo al muere. No se preocupen de robarle, tiene nada más que un Ether y par de cosas poco útiles. En este momento es más importante golpearlo. Entre los contraataques y los golpes de Zidane no van a tardar mucho en despacharlo.

Después de la pelea vuelvan a la habitación de debajo de la cocina donde van a encontrar a Eiko y a Vivi. Cuando Eiko le pregunta a Zidane si le parece bien que abandone el lugar y la piedra, díganle que no. Eiko va a decidir ponérsela de arito y van a recibir el Memory Earring. Salgan de la casa y cuando vean el signo de exclamación sobre la cabeza de Zidane van a poder escuchar la canción de Dagger. Después de la larga escena van a aparecer de nuevo en el comedor y entonces Dagger va a empezar a recordar su pasado, que originalmente ella había nacido en Madain Sari y que su verdadera madre murió en el bote en que escaparon cuando una tormenta azotó el lugar.

Cuando estén a punto de abandonar el lugar, va a aparecer el pelirrojo con el que peleó Zidane y se va a unir al grupo, su nombre Amarant. Ahora van a tener que elegir quiénes van a conformar el grupo, van a tener que dejar a uno, así que elijan con cuidado. Lo más razonable sería dejar a alguna de las curadoras y cambiarla por Amarant para tener más poder de ataque, pero también podría ser útil tenerlas para tener más poder curativo en el grupo.

Una vez se hayan decidido vayan de vuelta hacia Iifa Tree a través del Mountain Path.

Iifa Tree

Cuando entren van a ver pasar a Kuja volando en su Dragón Plateado dirigiéndose hacia el árbol. Así que elijan cómo van a conformar el grupo y dénle para adelante. Tarde o temprano van a llegar a ver a Kuja a la distancia y van a tener otra oportunidad de cambiar el grupo.

Ahora van a seguir unas cuantas escenas y animaciones develando algunas cosas de la historia, solamente interrumpidas por un par de batallas. Cuando Dagger decida conseguir otro Eidolon para tratar de salvar a la madre graben en el Moogle que está escondido atrás del tronco y vayan hacia abajo lo más rápido que puedan.

Van a encontrar a Dagger pidiéndole ayuda a unas rocas con forma de serpiente. Van a recibir el Aquamarine.

A esto va a seguir una animación muy pulenta en la que Brahne invoca a Bahamut para destruír a Kuja, sin resultados. Y después de otras escenas va a venir la muerte de la reina junto con toda su armada y su ejército.



Alexandria

De vuelta en Alexandria todos se están preparando para coronar en dos días a Dagger como reina. Después de unas escenas van a tomar el control de Vivi.

Vayan hacia la derecha y van a ver un ATE. Sigan para abajo y hablen con una mujer gorda que hay a la izquierda, les va a proponer correr una carrera, acepten. Se corre igual que en el antiguo jueguito de las olimpíadas de los fichines, apretando alternativamente y lo más rápido que puedan cuadrado y círculo. Cada vez que le ganen, el nivel del otro va a ir subiendo.

A medida que le vayan ganando van a recibir:
Al nivel 10 una Wyerd Card;
al 20 una Carrion Worm Card;
al 30 una Tantarian Card;
al 40 una Armstrong Card;
al 50 una Ribbon Card;
al 60 una Nova Dragon Card;
al 70 una Genji Card;
al 80 el Athlete Queen.
(Creo que hay todavía más premios pero los dedos ya no me responden).



Cuando estén listos vuelvan a la pantalla anterior y vayan hacia la izquierda. Otro ATE, en la casa de la derecha van a poder equiparse con Potions y demás bártulos, sigan hacia el fondo. Otros dos ATEs. A la derecha está el Synth Shop, vayan a ver, que ahora tiene algunas cosas nuevas. Saliendo por arriba van a llegar a otro negocio en el que comprar armas o equipo.

Volviendo a la plaza central sigan por la calle de la izquierda. No les den bola a Marcus y a Blank y sigan de largo. Avancen hasta llegar adonde están los tres Moogles, suban a la torre y tiren de la soga. Van a recibir una Ironite Card, una Goblin Card, una Fang Card, una Shiva Card y una Ramuh Card.

Bajen de la torre, cómprenle lo que les ofrezca el Moogle de la izquierda y graben en el de la derecha.

Ahora sí, vuelvan y hablen con Marcus y Blank y bajen por la escalera. La escena va a saltar a Dagger, que va a recibir el Opal, el Topaz y el Amethyst, éstos son los Eidolons que la Reina Brahne le sacó del cuerpo.

Después de un par de escenas van a controlar a Eiko. Tienen la posibilidad de volver a grabar en la habitación de la derecha.

De vuelta en el pasillo salgan por arriba. Eiko le va a dar la carta de amor a Baku para que se la lleve a Zidane. Antes de subir al bote, a Baku se le cae y la encuentra Beatrix, que piensa que Steiner la escribió para ella.

Después de la escena en que Baku le niega a Zidane volver a formar parte de Tantalus, van a volver a controlar a Zidane. Salgan de la casa y después de ver el ATE en que Baku se da cuenta que perdió la carta, sigan hacia la izquierda, hasta llegar donde Vivi se encontró con Marcus y Blank. Bajen y agarren de la primer mesa 2680 Gil. Salgan, vuelvan a la plaza central y vayan para arriba.

Van a llegar justo para detener una pelea entre Freya y Amarant. Agarren un Phoenix Pinion a la izquierda y 3927 Gil a la derecha. Súbanse al bote, cuando bajen agarren otro Phoenix Pinion a la derecha y un Ether a la izquierda. También agarren un Lapis Lazuli de atrás de la fuente. Salgan por arriba y después de la larga escena de la princesa van a volver a la entrada de palacio, donde está la fuente. Después viene una interesante escena entre Steiner y Beatrix, que es aguada por la aparición de Baku.

Al final, el grupo va a volver a Treno junto al Dr. Tot. Otro ATE con Thorn y Zorn.



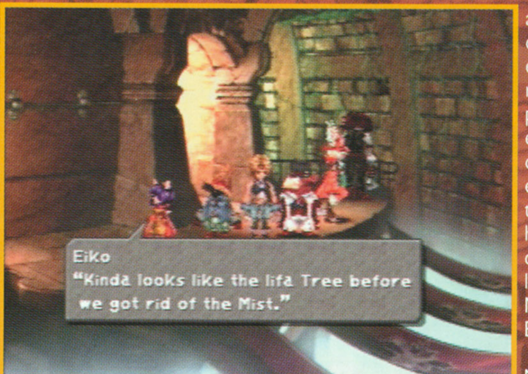
Treno

En cuanto lleguen va a pasar lo mismo que en casi todos los lugares, los demás integrantes del grupo se las van a pirar dejando a Zidane sólo. Antes de poder controlar a Zidane van a ver un ATE y cuando salgan de la torre otro más En éste elijan que Vivi se vaya para la casa. En la base de la torre van a ver otro ATE más.

Sigan y bajen por la torre con techo rojo. Sigan hacia abajo, otro ATE en el que Eiko va a conseguir un Chimera Armlet. Antes de entrar en la mansión de esta pantalla, sigan hacia la derecha y graben. Vuelvan, hablen con el hombre verde a la izquierda de la puerta y entren.

Apenas entren van a participar de la primera ronda del torneo, cuando terminen van a volver afuera y a ver un ATE. Si quieren seguir jugando, nada más entren. En el caso que hayan ganado y no se tengan mucha confianza, graben antes de entrar. Cuando salgan de la pantalla para grabar van a ver otro ATE más.

Después de ganar la segunda ronda no duden en



grabar porque sólo van a tener una posibilidad de jugar la ronda final. Antes de jugar la final recorran un poco la ciudad ya que después no van a tener la posibilidad. Cuando termine el ATE salgan por la izquierda y en la que sigue por arriba, van a llegar hasta la casa de remates. Cada vez que entren, algunas cosas que rematan van a cambiar, compren el Une´s Mirror, el Dark Matter, Doga´s Artifact y Rat Tail.

Tres de estos objetos los pueden revender y el cuarto es para Dagger. El Une´s Mirror lo pueden vender al tipo gordo que camina cerca de las mesas a la izquierda de la mansión del torneo por 15.000 Gil; el Doga´s Artifact se lo pueden vender a la persona que está en el Synth Shop por 10.000 Gil, para llegar al Synth Shop entren por la puerta a la izquierda de las mesas, en el pasillo de ida pueden escuchar unos comentarios sobre el remate; y por último, el Rat Tail lo pueden vender a un aventurero que camina también cerca de las mesas del bar por 25.000 Gil. Con el Dark Matter Dagger puede invocar a Odin.

Ahora rájense de Treno y vayan hacia la derecha hasta llegar a una cueva, Quan´s Dwelling.

Vayan hacia la derecha y agarren un Ether del cofre. Bajen por una soga que hay a la izquierda. Si beben del agua van a recuperar todos los HP y MP. Del cofre agarren otro Ether y si buscan en la pared de abajo van a encontrar el Scorpio. Vuelvan a subir por la soga y salgan por arriba, en la escalera van a encontrar otro Ether. Vayan a la derecha y van a encontrar a Vivi. Salgan de este lugar y vayan hacia la izquierda del mapa hasta el South Gate. Atraviésenlo y sigan hacia el oeste hasta llegar a Dali.

Una vez en el pueblo entren al molino y como ahora no funca van a poder agarrar del piso de arriba un Cachusha y un Elixir. Bajen y salgan por abajo. Van a llegar hasta la habitación del Mayor y, como no está, van a poder revisar todo. En el Desk van a encontrar una Mini-Brahne, revisen dos veces más y después el Heater para encontrar la Mayor Key. Usen esta llave en la puerta del molino que está cerca del chocobo. En un cofre a la derecha van a encontrar nada menos que 30.000 Gil. Pero todavía hay más, si buscan abajo del cofre hay un Burman Coffe. Salgan del molino y del pueblo, vayan hasta la roca en punta de la derecha, que es el Observatory Mountain. Hablen con el viejo y dénle el Burman Coffe.

Vuelvan a Treno, vayan adonde está el Moogle pero todavía no graben, sigan hacia el fondo y hablen con Freya, que se les va a unir. Ahora sí, graben y terminen el torneo. Si llegan a perder, vuelvan a jugarlo, ya que el premio es el Rebirth Ring, con el que los personajes van a poder aprender la Habilidad Auto-Life para revivir automáticamente.

Cuando salgan del torneo va a llegar Eiko con una terrible noticia....





Alexandria bajo ataque

Kuja está atacando Alexandria con su Eidolon más fuerte, Bahamut. La primera tarea de Dagger para proteger el reino es dar órdenes a las tropas de Steiner: pídanles que junten información "Gather information" a Blutzen y Kohel; que protejan a la gente "protect the townspeople" a Weimar y Haagen; que contacten a Lindblum y pidan refuerzos "contact Lindblum and request reinforcements" a Breireicht y Laudo y que preparen los cañones "prepare to fire the cannons" a Mullenkedheim y Dojebon.

Por hacer un buen trabajo van a recibir los Angel Earrings.

Van a controlar ahora a Steiner y Beatrix para defender la ciudad. Vayan hacia abajo peleando contra todo bicho que se cruce. Después de un buen rato de piña y piña van a volver a controlar a Dagger.

Suban por las escaleras y salgan por la puerta de debajo de la pantalla. Suban las siguientes escaleras y entren por las puertas dobles de arriba. Entren en la puerta de la izquierda. Suban las escaleras y, a medida que vayan subiendo, las estatuas van a ir cerrando el camino de vuelta. Cuando lleguen arriba van a ver aparecer una torre con una escalera. Suban hasta llegar a una plataforma circular.

La escena va a cambiar a Zidane y los demás, que están volando lo más rápido que pueden hacia Alexandria en la nave de Regent Cid, pero algo raro pasa con Eiko. Va seguir una espectacular escena en la que Dagger y Eiko invocan a Alexander, el Eidolon legendario para defender la ciudad y derrotar a Bahamut. Después de una secuencia de animaciones y escenas van a poder controlar a Zidane, que ya llegó a Alexandria con todos lo demás. Suban la escalera, salgan por la puerta de abajo y después a la derecha para poder grabar.

Salgan de la habitación y suban la escalera. Sigan por donde fue Dagger hacia las puertas dobles, después a la izquierda y suban hasta arriba de todo.

En una conversación Zidane decide ir solo a buscar a Dagger, sigan para arriba y a continuación van a ver otra muy buena animación en que Alexandria es destruída.



Lindblum Grand Castle

La escena va a cambiar a Lindblum, donde Zidane se despierta en una cama sin saber cómo llegó ahí.

Agarren del cofre un Egoist´s Armlet y subiendo por la escalera un Elixir. Graben en el Moogle y traten de salir de la habitación. Blank los va a detener, pregúntenle por Dagger y Zidane va a salir corriendo. Una vez afuera y después del ATE, vayan hacia la izquierda y, en la que sigue, hacia abajo hasta el ascensor. Vayan al Upper Level, a la salida del ascensor vayan hacia la izquierda hasta encontrar a Dagger en el telescopio.

Después del ATE vuelvan al pasillo y van a charlar con Blank. Salgan por arriba. Suban las escaleras y después por las puertas dobles.

Ahora sigue una larga escena con un par de ATEs entre medio. Cuando vuelvan a tener el control de Zidane, bajen por el ascensor y vayan a la habitación donde se despertaron. Después de una escena en que Eiko se queda cuidando a Dagger y Steiner, el Dr. Tot le informa a Zidane que para poder volver a la normalidad al Regent Cid le va a tener que conseguir tres objetos: la Unusual potion, la Beatiful Potion y la Strange Potion, y que el preparado debe llevar una pro-



porción de 5:2:3 partes de cada uno.

Después del ATE bajen por el ascensor hasta el Mid level, en la habitación de la fuente salgan por arriba y en la que sigue bajen por la escalera de la izquierda. Van a llegar al transporte, mándense para el Theater District. Cuando salgan de la estación van ver un ATE, entren en la casa de la derecha y van a encontrar un Lapis Lazuli. Pregúntenle sobre la Potion al pintor y después busquen a la derecha para encontrar la Strange Potion. Salgan de la casa y vayan hacia la izquierda, van a recibir la Unusual Potion.

Vuelvan y entren en el teatro. Agarren 1273 Gil, 970 Gil y 4826 Gil de los cofres. Vuelvan a la nave y vayan al Business District.

Salgan a la calle, en el primer piso de la casa de la izquierda van a poder grabar. En la calle pasen de pantalla por arriba, a la izquierda van a encontrar el Sagittarius. Salgan por la derecha, hablen con Alice -la mujer vestida de blanco- y les va a dar la Beautiful Potion. Recorran los negocios de la zona para ver qué les puede servir, en especial el Synth Shop.

Vuelvan hasta la estación y de ahí al Lindblum Castle. En el castillo vayan a ver al Regent Cid. Si no se acuerdan cómo llegar, era subiendo las escaleras hasta la habitación con la fuente, hacia abajo hasta el ascensor, Upper Level y desde ahí las puertas dobles arriba de las escaleras.

Los va a recibir el Dr. Tot, pero lástima que la poción no funca, ahora el Regent Cid es una... ¡rana!

En la escena siguiente el grupo va a decidir volver a la aldea de los Mage Mages. Cuando salgan van a ver un ATE, vayan al ascensor y bajen hasta el "Base Level". Suban en el transporte que los lleva al Serpents Gate.

Cuando lleguen, agarren de arriba un Chimera Armlet de un cofre y salgan por abajo. Suban al Blue Narciss, después de la charla van a tener que elegir cómo conformar el grupo.

Ahora van a poder recorrer el mundo más rápido a bordo del barco. Si en algún momento necesitan reformar el grupo vayan a la cubierta del barco y hablen con el Regent Cid.

Vayan al otro continente y desembarquen en la playa cercana al Black Mage Village.



Black Mage Village

Van a encontrar que la aldea está desierta. Apenas lleguen, Vivi se las va a pirar. Síganlo hacia la izquierda hasta llegar al cementerio. Después de la conversación con el Black Mage vuelvan a la pantalla anterior y entren en la casa de la derecha, suban por la escalera de atrás del mostrador y van a encontrar un Black Belt.

Vuelvan a la entrada del pueblo y después hacia arriba a la derecha por el puente de madera hasta el molino.

Después de la escena, un Black Mage les va a informar que Kuja tiene un palacio enterrado en arenas movedizas al este del continente.

Desembarquen en la playa más al este del continente y van a encontrar unos remolinos de arena en el piso, entren por el que no tira un humito blanco de vez en cuando. Si entran en alguno de los otros, van a tener que pelear contra una Antlion, traten de evitar pelear contra estos bichos porque son muy duros y no dan muchos puntos de experiencia.

Van a despertarse en una habitación junto con el Regent Cid. La voz de Kuja interrumpe la conversación y le pide a Zidane un favor a cambio de la ida de sus amigos. No queda más opción que aceptar.

Cuando salgan de la habitación vayan hacia abajo, cuando los Black Mages los teleporten van a encontrarse cara a cara con Kuja.

Les va a pedir que vayan a Oeilvert y le traigan el Gulug Stone. Ahora van a tener que volver a elegir compañeros para formar un grupo, pero tengan en cuenta que los que no elijan van a formar un grupo aparte.

Cuando vuelvan a tener el control de Zidane suban la escalera y van a encontrar al Hilda Garde 1. Suban a la nave y automáticamente van a ir al Forgotten Continent.

Forgotten Continent

Una vez que tengan los pies en el suelo vayan al norte hasta un Qu´s Marsh. Este lugar es igual al del otro continente, hasta están incluso los dos Moogles ahí parados. Sigan hacia arriba y cacen algunas ranas con Quina. Cuando estén conformes vuelvan a la nave y van a poder comprar equipo. Vayan hacia el sur a través del cañón, cada vez que lleguen a una bifurcación agarren la del sur hasta llegar a...

Oeilvert

Nada más entrar van a poder re-equiparse de Potions y Softs en el Moogle, compren algo de armas y equipo que les sirva y equipen a todos con Jelly, ya que en esta zona la petrificación es algo común. Graben y salgan por arriba.

Van a llegar a unas enormes puertas dobles que se van a abrir solas, entren.

Nota

En Oelivert hay unos enemigos de piedra que se llaman Epitaphs, son excelentes para juntar mucha experiencia rápido. Cada vez que lo golpeen va a crear una imagen de alguien del grupo (siempre del mismo por batalla), cuando eso pase, maten a la imagen y recién después vuelvan a golpear al Epitaph. Solo va a crear tres imágenes, así que mátenlas y después terminen con el Epitaph. Si tienen a todos los personajes equipados con Jelly van a zafar del único ataque que usa, el de petrificación. Cuando lo maten cada personaje va a ganar ¡7000 o más puntos!

Debajo de las escaleras van a encontrar un Remedy, suban, agarren el Rising Sun y salgan hacia la izquierda. Agarren el Elixir del cofre y toquen la esfera azul. Vuelvan a la entrada y salgan por la izquierda.

Agarren una Diamond Sword del cofre de abajo, después de ver a Mother Terra agarren el cofre que quedó atrás del planeta. Salgan por abajo y agarren el Power Vest del cofre. Suban por la escalera y agarren las Feather Boots. Van a ver unas luces amarillas saliendo del piso, dos arriba y dos abajo. Tienen que activarlas en el siguiente orden: arriba a la izquierda, arriba a la derecha, abajo a la derecha y abajo a la izquierda, tomen nota del nombre de la última nave.





Ahora salgan por arriba a la izquierda, cuando lleguen a la esfera, examínenla. Aparentemente van a ver algo de la historia de Terra. Sigan hacia la izquierda y van a salir por la puerta amarilla de la habitación donde está el holograma de Terra.

Salgan por la puerta azul de arriba y van a seguir escuchando más sobre la historia de Terra. Cuando terminen salgan de ahí y en la que sigue salgan a la derecha. Van a volver a la habitación de la entrada, pero ahora salgan por la derecha.

Van a ver en el medio otro holograma, agarren de arriba un Gaia Gear y graben en el Moogle de la izquierda. Equipen con Clear Headed y salgan por la puerta de la derecha.

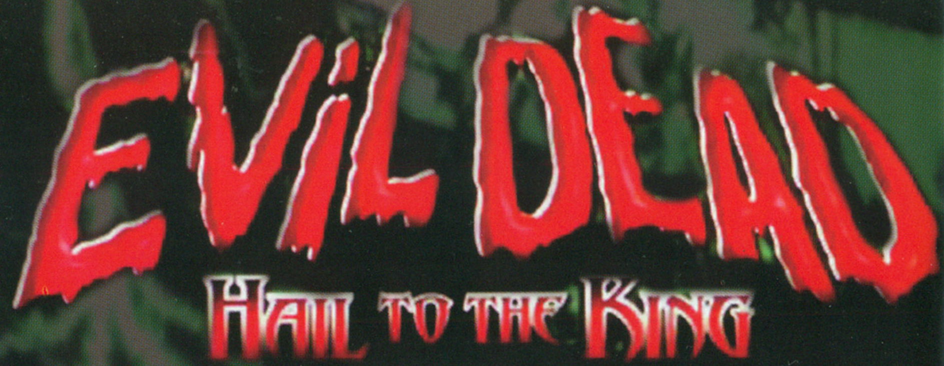
Para poder agarrar esa cosa con forma de escudo primero van a tener que vencer a...

Ark

Esta cosa parece una enorme nave con una enorme espada en la punta. Si tienen equipado en todos el Clear Headed no va a haber muchos problemas, solamente hagan que Zidane le robe hasta conseguir el Power Vest y la Holy Lance. Que los demás lo ataquen y se curen.

Después de la pelea agarren el Gulug Stone de en medio de la cosa triangular.

Continuará...



Por Marcelo Peñalver

Todo comenzó cuando el profesor Knowby y su esposa alquilaron una pequeña cabaña en el bosque donde pudieran descansar y concentrarse en traducir un libro llamado Necronomicón, un texto demoníaco antiguo que él había excavado hace un tiempo. Knowby grabó las traducciones fonéticas de los pasajes de resurrección del demonio, hechizos ideados para despertar la presencia del maligno, e inconscientemente lo liberó, hecho que desencadenó en la muerte de su esposa y la de él mismo.

Una semana después, cinco colegiales, entre ellos Ash -empleado del mes de la tienda S-Mart-, alquilan la cabaña y una noche encuentran el grabador y el libro, despertando nuevamente al demonio y siendo Ash el único sobreviviente. Ash trató infructuosamente de escapar a la mañana siguiente, y al caer el sol debió regresar a la cabaña, donde su mano poseída trató de matarlo, por lo que se la tuvo que amputar. Luego de colocarse una motosierra en lugar de su mano para defenderse y muchos periplos, Ash pudo volver a su casa y retomar su empleo...

Ocho años han pasado desde los horribles sucesos y Ash a comenzado a tener pesadillas y alucinaciones de los monstruos y demonios del bosque. Jenny, empleada del año del S-Mart y nueva novia suya, lo convence de volver a la vieja cabaña del lugar para enfrentar sus miedos y probarse a sí mismo que no hay nada allí, y fue lo peor que pudieron haber hecho: su poseída mano emerge desde las sombras y enciende la vieja cinta para despertar al demonio. Jenny es raptada y la parte oscura de Ash se libera y ahora Ash debe encontrar las paginas perdidas para disipar al demonio. La buena noticia es que hay un hacha en la pared y la vieja

Pantalla de Inventario

Las armas están exhibidas en la fila superior y los elementos en la columna de la derecha. Algunos elementos deben ser combinados con otros; por lo que al seleccionarlo cambiará de color y tendrás que elegir el elemento con que lo quieras combinar.

En la a columna de la izq. se muestran cinco opciones. Text te lleva a la pantalla de los documentos, donde podés leer las cartas y periódicos que vayas encontrando. Map te muestra un mapa poco detallado de la cabaña y los bosques circundantes por un lado y de la ciudad de Damascus y sus principales edificaciones por el otro. Chest raramente se usa, ya que te lleva a la pantalla del cofre, a la que automáticamente accedés al abrir uno y no puede ser usado de otro modo. Save es usado para grabar el juego en un memory card (Ocupa dos bloques), lo que solo podés hacer si encontrás un cofre y contás con una cinta para grabar entre tus elementos.

Cuadro de Armas

Nombre	Municiones	Limite	Alcance	Poder	Ubicación
Knowby's Handgun	Pistol Clips	8 balas	Medio	Bajo	Equipamiento estándar
Shotgun	Shotgun shells	2 balas	Corto	Alto	Casa de Hellbilly
Rifle	Rifle ammo	6 balas	Largo	Medio	Polígono de arquería
Nail Gun	Pistol clips / nails	15 balas	Largo	Alto	Knowby's handgun + U. Kit
Rock-Salt Shotgun	S.S. Rock-Salt	4 balas	Medio	Muy alto	Shotgun + Upgrade Kit
Spike Rifle	Rifle ammo / spikes	8 balas	Muy largo	Alto	Rifle + Upgrade Kit
Chainsaw	Gasoline	30 seg.	Muy largo	Medio	Equipamiento estándar
Big Tank Chainsaw	Gasoline	70 seg.	Corto	Alto	Iglesia
Chainsaw W/DSB	Gasoline	35 seg.	Corto	Muy alto	Patio de la armería

Cuadro de Elementos

Tipo	Nombre	Ubicación	Características / usado para...
Artículos de curación	Small Health Kit	Aleatoria	Recupera 2/5 de energía
	Large Health Kit	Aleatoria	Recupera 2/3 de energía
	Save Tape	Diversas	Permite realizar una grabación del juego en un cofre
	Sándwich	Heladera de la cabaña	Recupera algo de energía
	Vitamins	Botiquín de la cabaña	Recupera algo de energía
	Beef Jerky	Mesas de picnic al norte del camping	Recupera algo de energía
	Sausage Links	Parrilla de la casa de Hellbilly	Recupera algo de energía
	Strawberry Jam	Cabaña	Recupera algo de energía
Artículos de conversión	Converter	Equipamiento estándar	Leyendo ciertos documentos te permitirá transformar algunos elementos en gasolina o botiquines
	Brown Mushrooms	Aleatoria	Ser convertidos a Small Health
	Red Mushrooms	Aleatoria	Ser convertidos a Small Gas Can
	Moonshine	En las afueras de la cabaña de Hellbilly	Ser convertido a Small Gas Can
	Flame Fluid	Cerca de las mesas de picnic	Ser convertido a Small Gas Can
	Jug	Centro comercial	Ser convertido a Small Gas Can
	Upgrade Kits	Centro comercial, Templo Celestial y Armería	Mejora la potencia y alcance de algún arma (Ver cuadro de armas)



Cuadro de Elementos (Cont.)

Tipo	Nombre	Ubicación	Características / usado para...
Artículos para armas	Pistol Clips	Aleatoria	Municiones para pistola
	Shotgun Shells	Aleatoria	Municiones para escopeta
	Rifle Ammo	Aleatoria	Municiones para rifle
	Small Gas Can	Aleatoria	Llena medio tanque de combustible de la motosierra
	Large Gas Can	Aleatoria	Llena completamente de combustible el tanque de la motosierra
	Rifle Spikes	Aleatoria	Municiones para el rifle mejorado
	Rock Salt	Aleatoria	Municiones para la escopeta mejorada
	Pistol Nails	Aleatoria	Municiones para la pistola mejorada
Artículos para eventos / puzzles (CD 1)	Amulet	Pozo de desagüe de la cabaña de Hellbilly	Dárselo a la vieja de arriba
	Battery	Dentro del Auto de Ash	Iluminar la mina al sur del camping
	Car Keys	Iglesia del Sagrado Corazón	Abrir el Auto
	Crank	Junto a los autos oxidados fuera de la casa de Hellbilly	Es una de las dos piezas necesarias para arreglar el bombeador
	Crowbar	Detrás de la cabaña	Abrir el ático de la casa de Hellbilly
	Evil Sapling	Cementerio de la Iglesia	Solucionar el puzzle de la tumba al frente de la Iglesia
	Headstone	Cementerio de la Iglesia	Solucionar el puzzle de la tumba al frente de la Iglesia
	Herbicide	Ático de la casa de Hellbilly	Despejar las parras en el laberinto de árboles
	Linda's Sweatshirt	Cementerio de la Iglesia	Solucionar el acertijo de la tumba al frente de la Iglesia
	Rusty Keys	Ático de la casa de Hellbilly	Abrir el cochitril en la casa de Hellbilly
	Draw Cord	Laberinto de árboles	Prender el generador en las afueras de la casa de Hellbilly
	Pump Motor	Cochitril de la casa de Hellbilly	Una de las dos piezas necesarias para arreglar el bombeador
	Wrench	Bodega de frutas de Knowby	Apretar la tubería de la bodega
	The Brown Hat	Cementerio de la Iglesia	Solucionar el acertijo de la tumba al frente de la Iglesia



Cuadro de Elementos (Cont.)

Tipo	Nombre	Ubicación	Características / usado para...
Artículos para eventos / puzzles (CD 2)	Battlement Key	Cementerio de la Iglesia	Manejar el panel de control en la armería
	Broken Track	Almenas	Para ser arreglado con el 'Hammer' y 'Anvil' (Martillo y yunque)
	Earth Key	Templo celestial	Destrabar la Earth Door
	Earth Orb	En el Earth Room del Templo celestial	Solucionar el puzzle del eclipse en el Templo Celestial
	Your Hand	Laboratorio	Dársela a Abdul Alzeez
	Exotic Jug	Centro comercial de Damascus	Puede ser convertida en combustible para motosierra
	Gas Can	Comerciante en Damascus	Combinada con 'Rope' y 'White powder' crea la 'Makeshift Bomb'
	Hammer	Cuartel de los Esqueletos de la armería	Enderezar la 'Broken Track'
	Handle	Centro comercial	Combinada con 'Pin' y 'Spool' crea el 'Pulley Mechanism'
	Hook	Cuarto del capitán en la armería	Abre la puerta hacia las recámaras interiores de la armería
	Key Mold	Cuarto del capitán en la armería	Puede crear la 'Battlement Key'
	Rope	Comerciante en Damascus	Combinada con 'Gas Can y 'White powder' crea la 'Makeshift Bomb'
	Makeshift Bomb	- - -	Destruir la puerta de la celda de Abdul Alzeed
	Pin	Centro comercial	Combinada con 'Handle' y 'Spool' crea el 'Pulley Mechanism'
	Pump Lever	Patio de la armería	Activar la bomba del aquaducto
	Spool	Centro Comercial	Combinado con 'Handle'y 'Pin'crea el 'Pulley Mechanism'
	Skull Key	Almenas	Destraba el cuarto del capitán en la armería
	Spell-Book	Biblioteca arcana	Dársela a Abdul Alzeez
	Sun Key	Templo Celestial	Destraba la Sun Door
	Sun Orb	Templo Celestial	Solucionar el puzzle del eclipse en el Templo Celestial
	Torch	Biblioteca Arcana	Cuando ilumina se puede solucionar el puzzle del eclipse
	Track	- - -	Poner en posición el segundo caldero
	Explosive Powder	Templo Celestial	Combinada con 'Gas Can y 'Rope' crea la 'Makeshift Bomb'



Enemigos

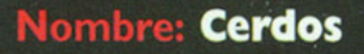


Nombre: Sinpiernas
Ataque: Bajo **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Baja
Inteligencia: Poca **¿Se regenera?:** Sí
Características: Hay tres clases de estos bichos, siendo los rojos los más poderosos. Son débiles, pero se regeneran rápidamente, por lo que es fácil verse agobiados por ellos y sus asquerosos vómitos verdes.



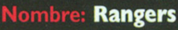
Nombre: Exploradores
Ataque: Medio **Velocidad:** Rápida **Vitalidad:** Media
Inteligencia: Media **¿Se regenera?:** No
Características: Rápidos y peligrosos, pero no se regeneran y no hay muchos en el juego. Hay de dos clases: los de una portan cuchillo y los de otra arco y flecha.



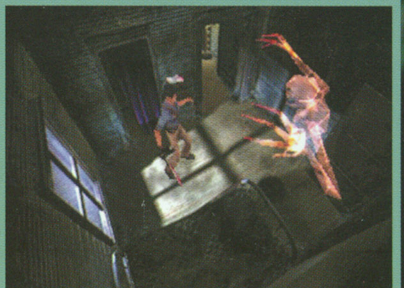


Nombre: Cerdos
Ataque: Bajo **Velocidad:** Lenta **Vitalidad:** Media
Inteligencia: Media **¿Se regenera?:** No
Características: Solo se encuentran cuatro en el juego y están todos en la casa de Hellbilly.

Nombre: Murciélagos calaveras
Ataque: Bajo **Velocidad:** Lenta **Vitalidad:** Media
Inteligencia: Poca **¿Se regenera?:** Sí
Características: No vale la pena el combustible que gasta la motosierra para eliminarlos.



Nombre: Rangers
Ataque: Medio **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Alta **Inteligencia:** Baja **¿Se regenera?:** No
Características: Muy parecidos a los Exploradores, pero no huyen al ser heridos por Ash. Hay de dos clases y cuatro en total durante el juego.



Nombre: Esqueletos
Ataque: Medio **Velocidad:** Rápida **Vitalidad:** Media
Inteligencia: Mucha **¿Se regenera?:** Sí
Características: Te emboscan, persiguen, atacan en pandilla y huyen cuando están por morir. Un verdadero dolor de... cabeza, principalmente cuando hacen el movimiento de la mujer maravilla. Suerte que solo se encuentran en el laberinto de árboles.



Enemigos (cont.)

Nombre: Linda
Ataque: Medio **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Alta **Inteligencia:** Mucha **¿Se regenera?:** No
Características: Tiene los mismos ataques y estrategias que los Esqueletos, pero se mueve mas lento. Solo aparece una vez.

Nombre: Esqueletos Guardias
Ataque: Medio **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Alta **Inteligencia:** Mucha **¿Se regenera?:** No
Características: Similares a los Esqueletos del bosque pero más lentos. A veces se hacen los muertos y atacan a traición cuando bajas la guardia.

Nombre: Monjes
Ataque: Alto **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Alta **Inteligencia:** Media **¿Se regenera?:** No
Características: Pueden ser devastadores pero no son muy vivos. Los rojos solo atacan de lejos, pero los grises o azules también lo hacen de cerca, y lo hacen muy bien.

Nombre: Pequeños Saltamontes
Ataque: Muy Bajo **Velocidad:** Media **Vitalidad:** Baja **Inteligencia:** Poca **¿Se regenera?:** Sí
Características: Extrañas y casi graciosas criaturas convocadas a servir a la hermandad. Hay tres clases de ellos pero todas son poco peligrosas.

Combatiendo al enemigo

• Cuando ataques con armas de mano como el hacha o la motosierra mantente siempre pegado a ellos... de nada sirve andar revoleando una motosierra sino es para tratar de 'afeitar' sus caras. Y siempre alterná las armas al atacar, ya que incluso cuando estés usando solo el hacha y la motosierra los enemigos pueden eludir los ataques de una sola mano después de unos pocos intentos.

• Todo lo contrario al punto anterior sucede con las armas de fuego: siempre conviene mantenerse alejado. Estas armas no hacen mucho daño en comparación pero su principal propósito es mantener a los monstruos a raya. También es recomendable guardar municiones de rifle o pistola para usarlas contra los 'Jefes', donde es más necesario hacer daño sin dejar que el enemigo se acerque demasiado. La mayoría de ellos retroceden al recibir un impacto, por lo que si le tomas el tiempo podés deshacerte de algunos de ellos sin siquiera acercarte o encender la motosierra.

• Los flotantes Sinpiernas que mates seguramente se reengendrarán, por lo que no tiene sentido tratar de 'limpiar'el área. El único motivo para combatir a ellos o a los Esqueletos en el laberinto de árboles es para tratar de hacer el suficiente lugar como para ir a la próxima pantalla o mejorar las provisiones de energía. Varios otros monstruos no se reengendran, por lo que vale la pena y el tiempo eliminarlos y crear un área segura donde recuperar el aliento.

• Las provocaciones que puede decir Ash son bastante importantes al pelear. Cuando debilites un Sinpiernas u otro, se tambalearán por un instante y, como en el Mortal Kombat, tendrás la chance de hacerles una 'Fatality' con la motosierra. Una vez que los estés destripando usá el arma secundaria para rematarlos y hacé que Ash diga una frase. Mientras más hirientes sean las frases y más veces sean pronunciadas durante la batalla, mas energía y combustible obtendrás.



Los Jefes



Araña Gigante - Dificultad 3 fi / 6
Corré alrededor de ella. Cuando resplandezca verde significa que está por atacar. Acelerá la motosierra, hacele un par de tajos y pronunciá una frase. Podés sufrir daños moderados y perder cierta cantidad de combustible después de algún intento fallido (Que seguramente tendrás). Hablando de perdida de combustible, tratá de apuntar al centro del cuerpo o piernas - en menor medida - para evitarla lo menos posible.



Guía Scout - Dificultad 3 / 6
Tratá de llevarlo cerca de las tres columnas en el centro. Él correrá hacia vos. Rebaná los pilares cuando esté bien cerca o las piedras caerán sobre vos. Corré y repetí el procedimiento cuantas veces sea necesario, sin olvidar decir una frase en cada oportunidad.

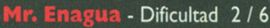
Árbol #$%&#* - Dificultad 5 / 6
Bautizado así por el propio Ash ('Yo, tree #%&$#, Let's go'). Acercate, rebanalo y retrocedé, ¡pero no mucho! Si lo hacés te atacará con sus largas ramas. Dispara algunos disparos desde una distancia segura y acercate a cortarlo de nuevo. No te olvides de decir una frase.



Ash Esquelético - Dificultad 1 / 6
Bastante fácil, solo arrinconalo y cortalo hasta matarlo. Su motosierra rara vez te hiere. Una vez que se disuelve, agarra sus partes de la motosierra y decí una frase.



Annie - Dificultad 4 / 6
Atrapala en un rincón y rebanala sin piedad. Si trata de alejarse tirale un par de tiros con la pistola y corré hacia ella. Cuando le saqués la mitad de la energía se transforma y recupera TODA la energía.



Mr. Enagua - Dificultad 2 / 6
Supongo que debe ser una toga, ¿no?. Acercate y rebaná. El problema es poder acercarse lo suficiente, pero una vez logrado el peligro desapareció. Las frases ayudan.





Ingeniero - Dificultad 2 / 6
Otro trámite, pero puede costar un par de botiquines zafar de su gran llave inglesa. No conviene gastar una sola bala en él.



Los Jefes



Caballero Metálico - Dificultad 5 / 6
Tira de la palanca para llenar el recipiente de lava, tira de nuevo cuando esté cerca. Corre a través del camino, tira de la palanca para llenarlo de agua, tira de nuevo cuando esté cerca. Repetí y listo. El cambio de temperatura brusco que esto produce es lo único que lo puede matar.

Capitán Esqueleto - Dificultad 2 / 6
Bastante fácil. Uno se da cuenta que este esqueleto es un jefe es por su barra de energía azul y su enorme hacha, pero no trae mayores peligros. Si querés tirotealo para ablandarlo y luego cortalo.

Brote Malvado - Dificultad 2 /6
Al igual que contra Mr. Enagua, una vez que puedas pegarte a él la pelea habrá terminado. Encima a esta altura ya cuentas con la nueva sierra circular. No gastes balas, las vas a necesitar -¡Y cómo¡- para el...



Gemelo Diabólico - Dificultad 6 / 6
Definitivamente perderás una cantidad ENORME de energía por él. ¡Asegurate de recoger los Mushrooms cuando aparezcan!. Mantené distancia y descargale todas tus municiones encima. Al matarlo se transformará en otra horrible criatura, que en vez de perseguirte se parará en el centro para tirarte unas bolas de energía. Rebaná los cuatro pilares para que se torne fantasmal y atacalo nada más que con la motosierra, ya que es lo único que le hace daño, y volvé a cubrirte tras una columna cuando se vuelva sólido otra vez. Repetí la secuencia y guardate las frases para cuando su energía se ponga color púrpura o cuando te estés escondiendo tras una columna.





Consejos y Secretos de último momento

• Los elementos se destacan del decorado mediante un destello blanco. Siempre que te parezca ver uno de ellos intentá siempre recogerlo, aunque te parezca un diseño de decorado

• El juego solo te da cintas para grabar antes o después de pelear contra un jefe, encrucijadas o algún logro. No trates de ahorrarlos, solo úsalos cuando los encuentres; son el aviso de que se ha alcanzado un punto importante de la historia.

• Los Sinpiernas 'pasean' bajo tierra luego de menearse un tiempo ante nosotros para luego irrumpir por detrás para atacar a Ash. Para contrarrestar esto, da un par de pasos hacia atrás enseguida que se desvanecen. De esta manera usualmente reaparecerán de frente, haciéndolos más vulnerables

• Los fraudulentos Esqueletos Guardias a veces fingen su propia muerte dejándose caer y desvaneciéndose después de algunos golpes... ¡No te dejes engañar!. Da un pasito para atrás y espera que se levanten del suelo. Cuando ellos mueren usualmente dejan algún elemento, por lo que si no soltaron nada, ten cuidado.

• Si estas llevando un arma de fuego en la mano libre mientras peleas a Sinpiernas, asegurate que al menos tengo un tiro en la recámara. No hay nada más feo que ver a Ash teniendo a uno empalado en su motosierra solo para quedarse mirándolo mudo -y vulnerable- porque no tiene una bala para rematarlo.

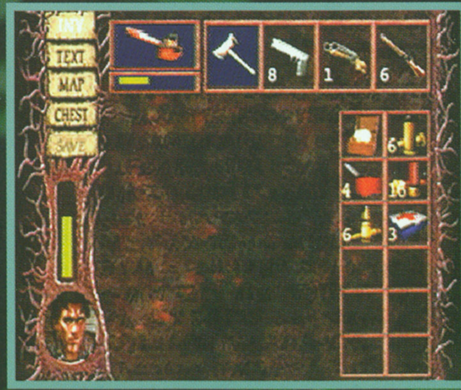
• Acordate: Cuando vayas a la pantalla de inventario o pongas pausa en el juego, tu motosierra estará apagada cuando lo reinicies. Por lo tanto, si estás en medio de una pelea, mantené tu dedo en el botón de encendido al volver a jugar.

• Siempre decí una frase mientras estás empalando a un Sinpiernas u otro. Aunque Ash pueda decir algo de toda maneras, presionar el botón potencia tus posibilidades de conseguir un botiquín grande.

• Los Mushrooms se regeneran. Si encontrás alguno en una pantalla toma nota del lugar, ya que puede haber Mushrooms cuando re-visites el área después. Tené paciencia: a veces la regeneración lleva algún tiempo.

• La regeneración de los Mushrooms frecuentemente es acompañada por una especie de zumbido muy característico. Si estás explorando una zona y escuchas algo así, revísala de nuevo. Usualmente encontrarás algunos nuevos.

• No es necesario pelear contra Linda. Una vez que hayas recogido la Shovel podés salir de la pantalla, y cuando vuelvas ya se habrá ido. Pero... ¿por qué no pelear con Linda?, ¡No seria una 'Noche Alucinante' sin cortarle la cabeza al menos una vez!





Solución



CABAÑA: Hay dos Sinpiernas que no deberían regenerarse. Revisala cuidadosamente buscando elementos y botiquines, incluido la primer PAGINA de Necronomicon. Andá a la parte posterior de la cabaña y conseguí la CROWBAR. Entra al pequeño galpón y salvá la partida en el cofre. Llega al frente de la cabaña por el costado y andá a la derecha, pasando la marca que señala el lugar donde Ash enterró a su amada y decapitada novia años atrás. Hay una pala ahí, pero todavía no la agarres. Atravezá el camino infestado de Sinpiernas hasta llegar a la...

CASA DE HELLBILLY: Asegurate de agarrar el CRANK cerca de los autos oxidados. No puedes entrar en la casa (Si se puede llamar casa) hasta que arranques el grupo electrógeno. Así que matá al granjero, agarrá todo lo que puedas encontrar en la zona e ingresá al laberinto de árboles. Llegá hasta la cortadora de césped y sacale el DRAW CORD. Volvé al grupo electrógeno de la casa de Hellbilly y encendelo con él. Matá a los que salen de la casa y entrá en ella. Buscá una pequeña mesa en el rincón, parate sobre ella y usá la CROWBAR para poder llegar al ático y hablar con la vieja loca, quien te dará la RUSTY KEY. Recorré el resto de la casa y una vez que leas el pequeño papel podrás convertir los Red Mushrooms y el Whisky (entre otras cosas) en gasolina. Consiguiendo esta habilidad la vida de Ash se hace mucho más fácil. Andá hasta el fondo, donde hay un cofre en una habitación inundada de sangre. Usa la llave para abrir la puerta de al lado del cofre, matá a los cerdos y agarrá el PUMP MOTOR y volvé. Usa este motor junto al crank para desagotar la sangre con el bombeador y descubrir una rejilla. Abrila y bajá. Matá a otro puerco y agarrá el AMULET, que debes dárselo a la vieja. Grabá el juego si tenés una cinta y llévaselo. La vieja desagradecida se convierte en el primer jefe a eliminar, transformándose en una araña. Al matarla recibirás el HERBICIDE y una PAGINA, además de una cinta para grabar que aparecerá en la







planta baja. Volvé al cofre a grabar el juego y dirigite al...



LABERINTO DE ARBUSTOS / ENTRADA DE LA IGLESIA: En este punto se recomienda matar Esqueletos o Sinpiernas hasta tener al menos tres botiquines grandes. En el laberinto, llegá hasta el camino bloqueado por la vegetación. Abrite paso con el Herbicide para enfrentar al segundo jefe: el árbol. Al derribarlo obtendrás otra PAGINA de Necronomicon y podrás llegar a la reja de la iglesia para hablar con su cura, el que te pide el resto de las paginas de Necronomicon y te da las llaves de tu auto, que esta junto al puente destruido, tu próximo destino. El laberinto de arbustos, gracias a que eliminaste al árbol, se ha convertido en una intersección hacia las cuatro áreas mayores del mapa, donde hay algunos Sinpiernas y muchos Mushrooms. Volvé hasta el frente de la cabaña, donde Linda esta enterrada, y agarra la SHOVEL. Ella saldrá de la tierra para recordar viejos momentos, así que puedes matarla (Otra vez) o huir. Yendo hacia el sur por un camino lleno de Sinpiernas llegarás al...



PUENTE: El área del puente en si es segura, quizás nunca te ataquen aquí. Usá las llaves en el auto. Sacale la batería y subite al baúl para poder alcanzar otra PAGINA. Tomá el camino que va hacia el este, que está lleno de Skulls. Ensañate principalmente con el primero, que dejará cada vez que muera un botiquín pequeño. Una vez que pare de dejarlos, continuá el paseo hasta el...



CAMPAMENTO: En esta área hay unas mesas de picnic y un polígono para tirar con arco y flecha (que está cerrado por ahora) y una mina. Eliminá a los dos exploradores para limpiar el lugar y poder buscar elementos tranquilo. Al llegar a la puerta del polígono andá hacia la derecha para llegar a las carpas. Este lugar hay algunos exploradores, y una vez que los mates aparecen los Sinpiernas. Pasando las carpas hay un sendero que baja hasta la



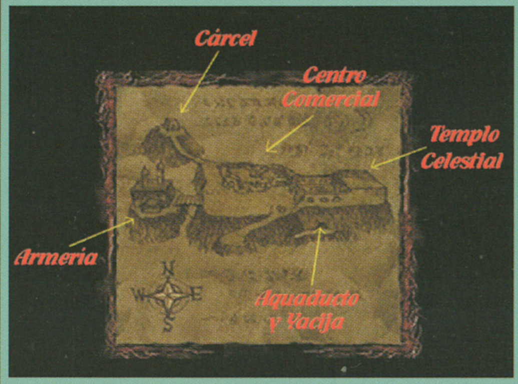
Solución



entrada obstruida de la mina. Usa la Shovel para despejarla y dentro encontrarás el manual de exploradores que te explica como convertir los Brown Mushrooms en pequeños botiquines. Poné la batería en los cables de la pared y salva el juego. Descendé por la mina hasta llegar al Guía-Scout. Al matarlo conseguirás la llave del polígono, así que dirigite ahí. Llená tu energía y prepará la escopeta. Cuando recojas la PAGINA de Necronomicon de árbol tres exploradores te usarán de blanco. Esquiva sus flechas mientras te acercas lo más posible para dispararles. Matalos, agarrá el RIFLE y, como a esta altura ya debes tener las cinco páginas del libro, dirigite a la Iglesia. Pero el trayecto es terreno enemigo, así que corre por el camino solamente parando para agarrar algún Mushroom.

IGLESIA / CEMENTERIO: Ahora, el cobarde del cura te deja entrar y te encierra en el cementerio. Ahora que tienes las páginas, necesitas la daga de Kandarian. Conseguí la HEADSTONE y demás elementos de entre las tumbas y luego dirigite a cada una de las cuatro criptas para conseguir THE BROWN HAT, el EVIL SAPLIN, una cinta para grabar y un cofre. Una vez que cuentes con todo andá a la puerta de la iglesia y colocá la Headstone en la primera tumba, el Brown Hat en la segunda y el Evil Saplin en la cuarta, lo que abrirá la puerta de la iglesia. Entra y peleá con Ash Esquelético. Al matarlo podrás modificar la motosierra con sus partes e ingresar a un sótano secreto. Recorrelo hasta llegar a una habitación donde hay un proyector. Matá al Sinpiernas para conseguir botiquines y recogé la WRENCH de la habitación contigua. Usala para apretar la tubería en el cuarto del proyector, lo que cortará el vapor de la otra habitación. Salvá el juego y espero que a esta altura tengas buenas provisiones de botiquines y municiones. Entra en la bodega de frutas para conseguir la daga. Pero, desafortunadamente, ésta continua clavada en la espalda de Annie (La hermosa rubia hija del profesor de Noche alucinante 2), y parece que ella no la quiere devolver. Personalmente me costó cuatro botiquines grandes sobrevivir a ella, por lo que si te quedás corto podés matar algunos Sinpiernas antes de entrar a la bodega para conseguir alguno más. Después de eliminarla conseguís la daga y terminarás tele transportado a Damascus en el Siglo siete.





CENTRO COMERCIAL / CELDA DE LA CÁRCEL: Grabar el juego es definitivamente una buena idea. Recoge la cinta y la carta y subí por el sendero. Arriba te esperan los Esqueletos Fraudulentos, y al matarlos conseguirás las piezas necesarias para arreglar el puente: HANDLE, PIN Y SPOOL, que al combinarlos se conforma el BRIDGE MECHANISM. Matá a los Sinpiernas en busca de botiquines (Seguramente hacen falta) y usa el Bridge Mechanism en el puente y cruzalo. En la celda conoces a Azeez, quien te dará una mano (En todo sentido)... el único problema es que está preso. Volvé a cruzar el puente y entra por la puerta gris, la cual está abierta ahora, para ingresar a otra área de tiendas. Encontrá el interruptor de la puerta del templo y hablá con el mercader. Pedile la ROPE al puestero de al lado de la puerta que destrabaste y entrá por ella para conseguir la EXPLOSIVE POWDER cerca de la fontana. Salí y habla otra vez con el primer comerciante que viste, quien te dará un GAS CAN. Ahora, combina el Explosive Powder con el Gas can y la Rope para crear una bomba con la que podrás volar la reja de la celda de Azzez. Quien te llevara al Templo y abrirá la puerta interior

TEMPLO CELESTIAL: Explorá los cuartos de la izq. y derecha, matando a los Pequeños Saltamontes con tu hacha y recogiendo todo Mushroom o botiquín que veas. En los cuartos de observación matá a los monjes rojos y agarrá las llaves (SUN KEY y EARTH KEY). Con estas llaves podés abrir las puertas donde hay monjes grises, mucho más peligrosos. Mátalos preferiblemente con una pistola o escopeta como segunda arma y agarrá las piedras (EARTH ORB y SUN ORB). Grabá el juego antes de resolver el puzzle del eclipse, porque al hacerlo te enfrentarás a Mr. Enagua. Al eliminarlo (No gastes balas en él) la fontana se vaciará, descubriendo la escalera que conduce al...



AQUADUCTO: Ingresá a la primera habitación y matá al Ingeniero para poder mover la palanca y desagotar otro nivel del aquaducto. Falta la otra palanca, que esta en la armería. Bajá por la escalera que se descubrió para encontrar la palanca que hace descender el puente que conduce a la armería. Volvé arriba para cruzar el puente levadizo. En el hall de la armería hay gran caballero dentro de una armadura metálica. Ash automáticamente corre y se encierra, una decisión inteligente, ya que ninguna de sus armas puede herirlo.



Solución

ARMERÍA: La puerta de la derecha se abre mediante un mecanismo de cadena, pero para accionarlo te falta un gancho. Ingresá por la puerta de la izq. hacia el cuartel de los Esqueletos. Matá a todos los Fraudulentos hasta conseguir el HOOK en el segundo cuarto. Abrí con él la puerta de la izq., que a su vez conduce a un pasillo con dos puertas. En la primera de la derecha está la herrería. Agarrá el upgrade kit para el rifle y subí por la escalera a las almenas, donde tras eliminar a un Esqueleto conseguirás la SKULL KEY. Descendé hasta el pasillo e ingresá por la segunda puerta al cuarto del capitán, donde hay un botiquín grande en un cofre y una nota. Entrá al siguiente cuarto para pelear con el Capitan Esqueleto. Agarrá el KEY MOLD, llevalo a la herrería y usalo en el banco de trabajo para hacer la BATTLEMENT KEY para usarla en el panel de control de las almenas. Dos grandes calderos se moverán hacia su posición, pero uno quedará trabado ya que su guía esta rota (BROKEN TRACK). Recogela y llevala hacia abajo, al cuartel de los esqueletos, donde la puerta que estaba cerrada ya no lo está. Recorré los cuartos matando esqueletos hasta que el último dejara el HAMMER al morir. Volvé a la herrería y usalo junto a la Broken Track en el yunque para arreglar la guía y colocarla en su lugar. El problema es que el torpe de Ash se cae de la almena justo donde está esperando el Caballero Metálico. Matalo con los cambios de temperatura, agarrá la PUMP LEVER y la nueva hoja para la motosierra antes de volver al aquaducto.

AQUADUCTO / YACIJA: Colocá la palanca en la bomba para desagotar el agua restante y encontrarte con Azeez y enfrentar al anteúltimo jefe: el Brote malvado. Cortalo de raíz y entra a la yacija. Ahora has encontrado la manera de seguir a Evil Ash y salvar a tu mujer y Azeez te ayudará. El primer portal que el abre te llevará a un aposento lleno de Pequeños Saltamontes en todas sus variedades. Matalos a todos, encontrá tu podrida mano (YOUR HAND) y llevásela a Azeez. El te mandará a buscar un libro de hechizos para que puedas tener control nuevamente sobre tu mano y poder cumplir una última tarea. Metete en el otro portal, hacia la librería arcana. Matá a los dos Monjes rojos, agarra la TORCH, encendela con la antorcha que está subiendo por la escalera y ubicala en el palo donde falta una. Mirando desde aquí podrás observar las cuatro mesas, donde unos puntos te informarán en que orden (empezando por la derecha) tenés que presionar los cuatro libros de la biblioteca. Hacelo y encontrarás el SPELL BOOK y un cofre. Es hora de grabar el juego y prepararse para lo que se viene.

Volvé a la yacija, donde Azeez abrirá otro portal (Luego de 'darte una mano') y será atacado por una horrible criatura. Ash escapa por el portal y se encuentra con su Gemelo Diabólico, quien tiene a su chica. Con paciencia, esfuerzo, dedicación y los consejos escritos en la sección 'Los Jefes' de la presente guía, le darás muerte y serás recompensado con una linda secuencia cinematográfica. Recibirás los mimos de Jenny, abrirás un torbellino, volverán a casa y vivirán más felices que nunca... pero... ¿Qué hace ese libro en la vidriera de la librería?...





Dreamcast

San Francisco Rush 2049

Menú de trucos
En el menú principal, "marquen" donde dice "Options", luego mantengan apretado **L** + **R** + **X** + **Y** para ver el menú de trucos al pie de la pantalla. Usen alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

Armas de batalla al azar
Mantengan apretado **L** + **A**, y presionen **X**, **Y**. Suelten los botones, mantengan apretado **R** + **A** y presionen **X**,**Y**.

Coche Venom
Recolecten todas las monedas de plata en modo stunt para habilitar este coche.

Pista Stunt 2
Sumen 100000 puntos en modo stunt para habilitar la segunda pista.

Pista Stunt 3
Sumen 200000 puntos en modo stunt para habilitar la tercera pista.

Pista Stunt 4
Sumen 400000 puntos en modo stunt para habilitar la cuarta pista.

Pista de Obstáculos
Sumen 1000000 puntos en modo stunt para habilitar la pista de obstáculos.

Pista 5 en Battle Mode
Sumen 100 "muertes" en battle mode para habilitar la pista 5.

Pista 6 en Battle Mode
Sumen 250 "muertes" en battle mode para habilitar la pista 6.

Silent Scope

Modo Oculto
En la pantalla de selección de modo, presionen →, ↓, →, **X**, ↑, **X**(x2), **Y**, ↓, →, ↓, →, **X**, **Y**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Niveles en modo "mirror"
En la pantalla de selección de modo, presionen ←(x2), →, **X**, ↓(x2), ↑, **Y**, ↑, →, ↓,
↑, ←, ↓, **X**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Vista de primera persona
En la pantalla de selección de modo, presionen ↑(x4), ↓(x4). Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo Turbo
En la pantalla de selección de modo, presionen ↓, **Y**, ↑, **X**, **Y**, ↓, →, ↓, →, **X**, **Y**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo "love"
En la pantalla de selección de modo, presionen ←, →(x2), **X**, Y. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modo nocturno
En la pantalla de selección de modo, presionen ↑, →, ↓, ←, ↑, **X**, **Y**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin mira
En la pantalla de selección de modo, presionen →(x3), **X**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin "aumento"
En la pantalla de selección de modo, presionen →, ↓, →, **X**, →, ↓, →, **X**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Sin cursor de enemigos
En la pantalla de selección de modo, presionen →(x4), →, ↓, ↑, →. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Cambiar la mitad de la energía por 5 segundos
Pongan el juego en pausa en modo arcade y presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, →, **A**, **B**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Cambiar 5 segundos por la mitad de la energía
Pongan el juego en pausa en modo arcade y presionen **B**, **A**, →, ←, →, ←, ↓(x2), ↑(x2). Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Modi "100 challenge"
Completen las nueve galerías de tiro en exteriores para habilitar el modo "100 challenge".

Opciones Extra
Completen el juego en cualquier dificultad para habilitar hasta 8 opciones de energía en el menú. Completen el juego más de una vez en cualquier dificultad para habilitar créditos infinitos y +30 de tiempo en sus correspondientes menús.

Game Shark Codes

Créditos Infinitos	451A1E0A
00000005	
Energía infinita	60CB6B8C
000000F0	
Tiempo infinito	759DD3CC
0000003B	

Silver

Items Extra
Dejen que la secuencia de apertura se complete. Vayan a las opciones y elijan "Preferences". Mantengan apretado **A** y presionen **B**(x6). Comiencen un nuevo juego para obtener comida, pociones y armas extra.

Space Channel 5

Vestimenta Alternativa
Completen el juego y luego carguen el Savegame y seleccionen cualquier nivel. El juego comenzará más difícil y con nuevos caminos.

Nueva Ulala
Obtengan un ránking de 95% o mejor para jugar como Ulala rodeada por un fuego púrpura.

Cameo de Michael Jackson
Pueden encontrar a Michael Jackson en el último nivel del juego.



Pantalla de Pausa completa
Pongan el juego en pausa y presionen X + Y.

Tee Off Golf

Habilitar todos los palos, bolas y personajes
Completá el modo "World Tour" en dificultad nivel 1 para habilitar todos los palos, bolas, y los tres personajes extra.
Completá el modo "World Tour" en dificultad nivel 2, 3 y 4 para habilitar dos nuevos personajes extra por cada nivel de dificultad completado y con un total de nueve personajes.

Test Drive 6

Usen estos trucos como nombre de jugador para activar su función:

Todos los coches
DFGY
Todas las pistas
ERERTH
Todas las pistas rápidas
CVCVBM
Sin pistas rápidas
OCVCVBM
Pistas cortas
QTFHYF
Sumar $6.000.000
AKJGQ
Todos los desafíos
OPIOP
Sin desafíos
OPOIOP
Eliminar checkpoints
FFOEMIT
Activar
NOEMIT
Modo "Stop The Bomber"
RFGTR

Test Drive: LeMans

Pantalla de carga alternativa
Usen "JACKPOT" como nombre para ver una modelo en malla en las pantallas de carga.

Ganar carrera
Usen "FIRSTON" como nombre.

Pista "Space Race"
Usen "NAIMAR" como nombre.

Buggys playeros
Usen "BIGGY1", "BIGGY2", "BIGGY3", "BIGGY4", "BIGGY5", "BIGGY6", "BIGGY7", o "BIGGY8" como nombre.

Todos los coches y pistas
Usen "TATOO" como nombre para habilitar todas las pistas y coches en modo Quick Race.

1999 Audi RSR
Usen "MAYOU" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

1999 BMW
Usen "POHLIN" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

1999 Toyota GT1
Usen "PINOU" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

Coche pancho
Usen "HOTDOG" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

Coche Queso
Usen "FROMAGE" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

Coche torta
Usen "PIE" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

Coche Pizza
Usen "PIZZA" como nombre. Comenzarán una carrera inmediatamente. Completen esa carrera y podrán usar el coche en otras pistas.

Nave espacial
Usen "MM1" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Jet
Usen "MM2" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Coche loco
Usen "MM3" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Taxi
Usen "MM4" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon track.

Bus de los 60's
Usen "MM5" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Camión de helados
Usen "MM6" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Submarino
Usen "MM7" como nombre. Comenzarán una carrera en la pista Moto Mash Cartoon.

Vista alternativa para replay
Durante el replay, presionen Y para ver diferentes vistas.

Pausa en pantalla completa
Pongan el juego en pausa y presionen X + Y.

Dreamcast

The House of the Dead 2

"Continues" infinitos
Completen las modalidades **"Training"** y **"Boss Mode"** y cuando lo hagan, en el lugar en donde figuran los créditos dirá "Free Play".

Todos los objetos
Terminen el modo de **"Training"** en los cinco niveles de dificultad y al comenzar a jugar en el **"Original Mode"** tendrán todos los objetos disponibles.

Sector especial
Terminen el juego sin matar a ningún civil y podrán acceder a esta nueva área.

Arma de Napalm
Maten a los tres primeros zombies del nivel 1 con un solo tiro en la cabeza y encontrarán esta arma en el suelo (después de matar al tercero).

The Typing Of The Dead

Opción Vs. CPU oculta
Usen "DOAKSIM" como password.

Más opciones
Usen alguno de los siguientes passwords para activar continues infinitos, todos los Bosses en Modo Boss, todos los niveles en Modo Drill, y todos los personajes de la CPU en modo vs. CPU:

KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

Tokyo Xtreme Racer 2

Victoria instantánea en Victoria
Luego de la cuenta 3-2-1-Go, inmediatamente mantengan apretado **L** + **R** y presionen **A** en el controlador 2.

Pantalla de Pausa completa
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

Tomb Raider Chronicles

Opciones Especiales
Vayan a la pantalla del inventario y "marquen" donde dice "Timex-TMX". Mantengan apretado Y hasta que "Secrets" diga "36/36". Salgan del juego y vayan al menú principal donde encontrarán la opción "Special Features".

Roma
En el menú principal, "marquen" la opción "New Game", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen Up para comenzar en Roma (Primera historia). Nota: Mantengan apretado los botones hasta que cargue el nivel.

Base Rusa
En el menú principal, "marquen" la opción "New Game", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen ↓ para comenzar en la Base Rusa (Segunda historia). Nota: Mantengan apretado los botones hasta que cargue el nivel.

Black Isle
En el menú principal, "marquen" la opción "New Game", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen Left para comenzar en Black Isle (Tercera historia). Nota: Mantengan apretado los botones hasta que cargue el nivel.

Tower Block
En el menú principal, "marquen" la opción "New Game", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen → para comenzar en Tower Block (Cuarta historia). Nota: Mantengan apretado los botones hasta que cargue el nivel.

Tony Hawk Pro Skater

Todas las cualidades en 13
Mantengan apretado L en la pantalla de pausa y presionen: **A**, **X**, **X**, **Y**, ↑, ↓.

Todas las cualidades en 10
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **X**, **Y**, ↑, ↓.

Video Bails
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **X**, **Y**, ↑, ↓.

Modo cabezones
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen **X**, **B**, ↑, ←, ←, y luego vuelvan a la pantalla de selección de jugadores.

Video Final de los personajes
Ganen 3 medallas de oro con cualquier personaje en las competiciones.

Especiales completos
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **X**, **Y**, **B**, ↓, ↑, →.

Selección de nivel
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen**Y**, →, ↑, **X**, **Y**, ←, ↑, **X**, **Y**.

Video de Neversoft Bails
Ganen 3 medallas de oro con el Oficial Dick.

Recluta Carrera
Mientras juegan como el Oficial Dick, mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **Y**, ↑, **Y**, ↑, **B**, ↑, ←, **Y**. La pantalla no se sacudirá como lo hace normalmente, pero volverán a la pantalla de selección de personaje, pudiendo elegir el recluta Carrera.

Locación de comienzo aleatoria
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **X**, **B**, **A**, ↑, ↓.

Cámara lenta
Mantengan apretado **L** en la pantalla de pausa y presionen: **B**, →, ↑, ↓, **B**, →, ↑, **X**, **Y**.

Habilitar al Oficial Dick
Para habilitar al Oficial Dick, junten un total de 30 cintas (tapes) con cualquier personaje.

Dreamcast

Toy Commander

Los trucos se ingresan poniendo el juego en pausa. Si lo hicieron correctamente escucharán una música.

Todos los mapas
Mantegan apretado **L** y presionen **A**, **Y**, **X**, **B**, **Y**, **X**.

Arma pesada
Mantegan apretado **L** y presionen **X**, **A**, **Y**, **B**, **A**, **X**.

99 de munición pesada
Mantegan apretado **L** y presionen **A**, **B**, **X**, **Y**, **B**, **A**.

Arreglar juguete
Mantegan apretado **L** y presionen **A**, **X**, **B**, **Y**, **A**, **Y**.

Virtua Fighter 3tb

Luchar contra el personaje Alphabet
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Akira y presionen **Start**. Luego, "marquen" a Lau y presionen **Start**. Finalmente, "marquen" a Pai, mantengan apretado **Start** y presionen **X**.

Jugar como Alphabet
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Akira y presionen **Start**. Luego, "marquen" a Lion y presionen **Start**. Finalmente, "marquen" cualquier personaje y presionen **A**.

Jugar como Silver Dural
En la pantalla de selección de personaje en modo entrenamiento presionen **Start** + **Y** + **A**.

Jugar como Gold Dural
En la pantalla de selección de personaje en modo entrenamiento presionen **Start** + **X** + **A**.

Jugar como Dural en cualquier modo
En la pantalla de selección de personaje, presionen ↓, ↑, →, ←, **Start**. Luego, "marquen" a Dural y presionen **A** para la versión Silver de Dural o **Start** + **A** para la versión Gold.

Fondos de juego del Arcade
Seleccionen "team battle", normal, o modo entrenamiento. Luego, dejen que el tiempo llegue a cero en la pantalla de selección de lugar para luchar.

Nuevos fondos para el modo entrenamiento
Seleccionen modo entrenamiento, luego mantengan apretado **Start** y presionen **A** en la pantalla de selección de lugar para luchar.

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personajes, mantengan apretado **Start** y seleccionen un luchador.

Fondos de lucha alternativos
En la pantalla de selección de lugar para luchar, mantengan apretado **Start** + **B**.

Virtua Striker 2: Version 2000.1

Equipo MVP Yuki Chan
Seleccionen modo arcade, "marquen" Yugoslavia en la pantalla de selección de equipo y presionen Start, marquen USA y presionen Start, marquen Korea y presionen Start, marquen Italy y presionen Start. El equipo MVP Yuki Chan aparecerá abajo de Japón.

Equipo MVP Royal Genki
Habiliten el código del equipo MVP Yuki Chan. "Marquen" el equipo MVP Yuki Chan, mantengan apretado Start y presionen A. Si lo hicieron correctamente se escuchará la palabra "Rainbow".

Equipo FC Sega
Seleccionen el modo arcade, "marquen" Francia en la pantalla de selección de equipos y presionen **Start**, marquen Chile y presionen **Start**, marquen South Africa y presionen **Start**, marquen England y presionen **Start**, marquen Germany y presionen **Start**, marquen Argentina y presionen **Start**. El equipo FC Sega aparecerá en la esquina de la pantalla.

Uniformes Alternativos
Seleccionen modo arcade y "marquen' un equipo, luego presionen X + Y y apreten A.

Equipos Extra
Completen el modo ránking y un buen promedio para habilitar a un equipo que fue vencido en las finales. Los equipos podrán ser seleccionados en cualquier modo excepto para arcade.

Nuevos estadios
Entren al modo Match Play, seleccionen dos equipos y "marquen" algunos de estos estadios: Crystal Ball, Sun Paragon, Arcadia Hill, Central Square Garden, Harvest stadium, luego mantengan apretado **Start** y presionen A para jugar con el estadio secreto #1.
Repitan la operación, esta vez "marcando" alguno de estos estadios, Diva Geo, Maestro Colosseum, Saint Globe, luego mantengan apretado **Start** y presionen A para jugar con el estadio secreto #2.

Virtua Tennis

Jugar contra Master y King
Completen el modo arcade sin usar continues y sin perder un round en dificultad normal para jugar contra Master en singles y Master y King en dobles. Lo mejor que pueden hacer es poner los partidos a un solo round.

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

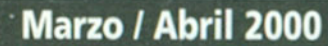
Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level Extra.

NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000





Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NUMERO 3 — Mayo 2000

Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NUMERO 4 — Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NUMERO 5 — Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil -Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NUMERO 6 — Agosto 2000



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores Póster Doble!: Parasite Eve 2

NUMERO 7 — Septiembre 2000



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica:Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 8 — Octubre 2000



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 9 — Enero 2000



Soluciones: Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis 2 - Countdown Vampires Guía Estratégica:Los 9 finales de Chrono Cross Poster Doble: Tomb Raider Chronicles

NUMERO 10 — Febrero 2001



Soluciones: Final Fantasy IX (1ra Parte) - The Road to El Dorado - The World is not Enough Guía Estratégica:El ABC de la Dreamcast con todos los trucos de la consola (1ra Parte) Poster Doble: Final Fantasy X

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$2.90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)